新手学

超级漫画系列

古风美少女漫画

技法从入门到精通

零点动漫◎编著

超基础的古风漫画入门宝典 + 超完备的古风漫画画法查询

超全面的各类古风技法学习 + 超丰富的古风漫画案例实战

- 5 ▶ 种身材体型
- 6 ▶ 种发型设计
- 8 ▶ 种动作绘制
- 8 ▶ 种表情展示
- 6 ▶ 个全彩实例解析
- 9 ▶ 个专题内容精讲
- 50 ▶ 多个美少女实例详解
- 1200 ▶ 张图片全程图解

清華大学出版社

新手学超级漫画系列

古风美少女漫画技法从入门到精通

零点动漫　编　著

清华大学出版社
北　京

内 容 简 介

本书用6个大型效果，全彩步步图解上色过程！50多个案例，一步一步详解绘制过程！

本书最大的特色是：超基础的古风美少女漫画入门宝典＋超完备的古风美少女漫画画法查询＋超全面的各类技法学习＋超丰富的漫画案例实战＋超细致的高手画法解码。

本书细节特色为：5种身材体型＋6种发型设计＋6个全彩实例解析＋8种动作绘制＋8种表情展示＋1200张图片全程图解，帮助读者在最短的时间入门到精通古风美少女漫画技法，从新手成为古风美少女漫画绘制高手。

全书共分为9章，具体内容包括：了解古风美少女、线稿绘制上手、头部的解析（其中包含头部结构、脸型、五官、表情、发型等）、身体绘制（其中包含身体结构、头身比例、身材体型等）、动作姿态的绘制技法、古风服饰绘制技法、游戏中的古风美少女、单幅构图的古风美少女以及人物与场景结合的绘制等内容，读者学后可以融会贯通、举一反三，绘制出更多更加精彩、漂亮的漫画人物效果。

本书结构清晰、语言简炼、案例丰富、效果精美，适合各类初级漫画爱好者，如古风漫画绘制人员、古风美少女漫画绘制人员、漫画绘制人员、动漫设计人员、游戏设计人员、动画片设计人员等，还可作为各培训学校、中专、大专等院校的动漫辅导教材。

图书在版编目(CIP)数据

古风美少女漫画技法从入门到精通/零点动漫编著.--北京：清华大学出版社，2015
(新手学超级漫画系列)
ISBN 978-7-302-40498-9

Ⅰ.①古… Ⅱ.①零… Ⅲ.①漫画—人物画—绘画技法 Ⅳ.①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第136819号

责任编辑：杨作梅
装帧设计：杨玉兰
责任校对：王 晖
责任印制：

出版发行：清华大学出版社
网 址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 编：100084
社 总 机：010-62770175 邮 购：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
课件下载：http://www.tup.com.cn，010-62791865
印 刷 者：
装 订 者：
经 销：全国新华书店
开 本：190mm×260mm 印 张：19.75 插 页：4 字 数：386千字
版 次：2015年7月第1版 印 次：2015年7月第1次印刷
印 数：1~3000
定 价：49.80元

产品编号：061998-01

前 言



本书为一本古风美少女漫画技法从入门到精通，从古风漫画基础入门到动漫人物绘制的基本流程讲起，然后重点学习古风美少女漫画的草图构思和表现方法，包括古风美少女漫画人物的头部、表情和发型的刻画方法，五官的绘制和表现手法，接下来着重介绍古风美少女漫画人物的身体结构刻画以及动作的绘制，最后以三大章、六大全彩实例详细解析美少女的绘制过程。本书中讲到的知识点和绘制技巧都不会过于复杂，是一本适合初学者学习古风美少女漫画绘制的参考书。

本书的主要特色：

超基础的古风入门宝典：全书从古风美少女漫画入门的角度出发，首先了解古风美少女，然后介绍古风美少女漫画人物的头部绘制、身体的细节刻画，最后以三大章、六个全彩实例绘制，详细讲解美少女的绘制过程。

超完备的古画法查询：线稿上手、绘制头身、绘制发型、绘制面部五官、绘制身材、绘制服饰等应有尽有，内容详细、具体、全面，可供读者快速学习、查询。

超全面的各类技法学习：6个全彩实例绘制＋9个专题内容精讲＋1200张图片全程图解，帮助读者快速掌握关于古风美少女漫画技法的所有核心与高端技术。

超丰富的漫画案例实战：近百个案例技法精讲，全书将古风美少女漫画人物案例绘制的各功能细分为近百个精辟范例，让读者轻松、高效地掌握漫画技能。

超细致的高手画法解码：5种身材体型＋6种发型设计＋6个全彩实例解析＋8种动作绘制＋8种表情展示。

本书的细节特色：

- 9章软件技术精解：了解古风美少女、线稿绘制上手、头部的解析(其中包含头部结构、脸型、五官、表情、发型等)、身体绘制(其中包含身体结构、头身比例、身材体型等)、动作姿态的绘制技法、古风服饰绘制技法、游戏中的古风美少女、单幅构图的古风美少女以及人物与场景结合的绘制等内容。

- 近百个漫画实例演练：全书将古风漫画的各项内容细分，通过近百个精辟范例的设计与制作方法，帮助读者在掌握古风漫画基础知识的同时，灵活运用各技能进行相应实例的制作，从而提高读者在绘画中的效率。

- 1200张图片全程图解：本书采用了1200多张图片，对古风漫画的技术、实例的讲解，进行了全程式的图解，通过这些大量辅助的图片，让漫画的内容变得更加通俗易懂，便于读者一目了然、快速领会。

- 6个全彩实例解析：本书在最后的三章，使用6个上色实例全程解析古风美少女的绘制过程，过程详尽、通俗易懂，使读者能够快速上手。



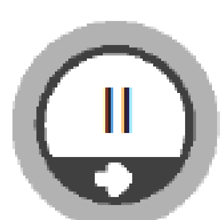
本书的主要内容：

- 第1章和第2章：介绍了古风美少女的特征、选择绘画工具、尝试临摹绘制、真人转漫画创作、古风美少女绘制的基本流程等内容。
- 第3章和第4章：介绍了绘制人物头部的轮廓、五官的绘制技法、发型的绘制技法、利用五官表现表情、表情的表现样式、表情的实例运用、人物的身体结构、分析人体各部位的绘制方法、美少女的头身比，以及身材体型的绘制等内容。
- 第5章和第6章：人体各部位的构造和运动、情绪带动身体的表现、日常动作的实例绘制、Q版人物的动作绘制、服饰的基础知识、褶皱的形成与表现、古风图纹的绘制，以及中国各个时代的服饰表现等内容。
- 第7～9章：介绍了游戏中的古风美少女绘制、单幅构图的古风美少女绘制，以及人物与背景相结合的美少女创作等内容。

本书的作者信息：

本书由零点动漫编著，参加编写的人员有谭贤、柏松、袁丁、陈云云、苏高、罗磊、刘嫔、罗林、曾杰、宋金梅、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、谭俊杰、徐茜等人。由于时间仓促，书中难免存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询和指正，联系邮箱：itsir@qq.com。

编　者



目录

CONTENTS

第1章　新手入门，了解古风美少女 1

1.1　特征：古风美少女两大要点 2
- 1.1.1　姣好的面容 2
- 1.1.2　柔美的曲线 2

1.2　工具：美少女漫画绘制了解 3
- 1.2.1　传统的绘画工具 3
- 1.2.2　数码工具 5

1.3　SAI：漫画软件快速上手 7
- 1.3.1　SAI的操作界面 7
- 1.3.2　SAI各个面板的主要功能 10
- 1.3.3　SAI常用快捷键的设置 13

1.4　实战：用SAI绘制漫画的具体步骤 14
- 1.4.1　漫画人物临摹 15
- 1.4.2　真人漫画创作 24

第2章　快速上手，线稿绘制 29

2.1　线稿草图入门 30
- 2.1.1　动作姿势的设定 30
- 2.1.2　五官发型的设定 31
- 2.1.3　服饰配饰的设定 32

2.2　线稿草图进阶 33
- 2.2.1　清理线稿 33
- 2.2.2　绘制阴影 34
- 2.2.3　整理画面 35

2.3　案例强化演练 36
- 2.3.1　翩翩起舞的美少女 36
- 2.3.2　仪态大方的美少女 42

第3章　从头开始，看人看脸 47

3.1　头部的绘制基础 48
- 3.1.1　头部的基础知识 48
- 3.1.2　五官的塑造——眼睛 50
- 3.1.3　五官的塑造——眉毛 51
- 3.1.4　五官的塑造——鼻子 52
- 3.1.5　五官的塑造——嘴巴 53
- 3.1.6　五官的塑造——耳朵 54
- 3.1.7　圆脸、鹅蛋脸、瓜子脸的绘制 56

3.1.8 6种不同角度的头部表现 59
3.2 发型的绘制 65
3.2.1 发型绘制基础 65
3.2.2 头发的绘制过程 67
3.2.3 秦朝发型的绘制 69
3.2.4 汉朝发型的绘制 72
3.2.5 唐朝发型的绘制 75
3.2.6 宋朝发型的绘制 78
3.2.7 明朝发型的绘制 81
3.2.8 清朝发型的绘制 84
3.3 表情的绘制 87
3.3.1 通过五官变化表现表情 87
3.3.2 12种漫画中表情符号的添加 89
3.3.3 表情的绘制流程 91
3.3.4 受惊美少女的绘制 93
3.3.5 开心美少女的绘制 98

第4章 娇美身姿，生机盎然 103

4.1 形体结构的绘制技法 104
4.1.1 人体的基本结构 104
4.1.2 漫画人物与写实人物的区分 106
4.2 人体各部位的绘制方法 108
4.2.1 颈部和肩膀的构造与绘制方法 108
4.2.2 躯干的绘制方法 110
4.2.3 四肢的绘制方法 113
4.2.4 手臂和手的表现与绘制方法 114
4.2.5 腿部和脚的表现与绘制方法 118
4.2.6 四肢配合的动态表现 121
4.3 不同头身比例美少女的绘制 122
4.3.1 漫画中常用的头身比例 122
4.3.2 2头身Q版美少女的绘制 124
4.3.3 6头身美少女的绘制 128
4.3.4 7头身美少女的绘制 132
4.4 不同体型美少女的绘制 137
4.4.1 不同体型的表现 137
4.4.2 清瘦美少女的绘制 139
4.4.3 肥胖美少女的绘制 143

目录

CONTENTS

第5章 动作姿势，丰富无限 147

5.1 人体的运动 148

5.1.1 人物的重心是关键 148
5.1.2 手臂的运动 150
5.1.3 腿部的运动 151
5.1.4 情绪带动身体的表现 152

5.2 静态的基本姿势 154

5.2.1 站立的美少女的绘制 154
5.2.2 坐着的美少女绘制 158
5.2.3 跪着的美少女的绘制 163
5.2.4 躺着的美少女的绘制 167

5.3 动态的基本姿势 171

5.3.1 跳跃美少女的绘制 171
5.3.2 飞翔的美少女的绘制 176

5.4 Q版古风美少女的动作表现 181

5.4.1 漫画美少女转变为Q版美少女 181
5.4.2 坐姿Q版美少女的绘制 183
5.4.3 奔跑的美少女的绘制 187

第6章 人靠衣装，美丽绽放 191

6.1 服饰的基础知识 192

6.1.1 褶皱形成的原因 192
6.1.2 10种褶皱的特点 192
6.1.3 古风纹饰 194

6.2 不同朝代的服饰绘制 196

6.2.1 汉服的绘制 196
6.2.2 唐装 201
6.2.3 宋服的绘制 207

第7章 游戏美女，萝莉、御姐(全彩图解) 213

7.1 萝莉——俏皮少女的绘制 214

7.1.1 设计动作 214
7.1.2 设计形象 215
7.1.3 描绘线稿 217
7.1.4 平铺底色 218
7.1.5 深入细化 223
7.1.6 完善画面 232

7.2 御姐——美艳女子的绘制......237
7.2.1 设计动作......237
7.2.2 设计形象......238
7.2.3 平铺底色......240
7.2.4 深入细化......244
7.2.5 完善画面......251

第8章 绝色美人，倾国倾城(全彩图解)......255

8.1 丹朱翠——正面近景少女的绘制......256
8.1.1 绘制草图......256
8.1.2 描绘线稿......258
8.1.3 设计背景......259
8.1.4 平铺底色......263
8.1.5 深入刻画......264
8.1.6 完善画面......270
8.2 醉青花——侧身中景女子的绘制......273
8.2.1 设计动作......273
8.2.2 形象设计......274
8.2.3 描绘线稿......274
8.2.4 平铺底色......275
8.2.5 深入细化......276
8.2.6 完善画面......281

第9章 人景合一，怡情逸景(全彩图解)......283

9.1 暖春——坐在树上的女子的绘制......284
9.1.1 绘制草图......284
9.1.2 描绘线稿......286
9.1.3 平铺底色......287
9.1.4 深入刻画......289
9.1.5 完善画面......293
9.2 重阳——茱萸树下的女子的绘制......295
9.2.1 绘制草图......295
9.2.2 描绘线稿......295
9.2.3 平铺底色......297
9.2.4 深入刻画......300
9.2.5 完善画面......307

第1章

新手入门，了解古风美少女



古风美少女漫画受广大读者的喜爱是因为它的唯美华丽，要想学习绘制古风美少女漫画，首先应了解古风美少女的一些基本特征以及漫画绘制的一些工具要求。

本章主要介绍古风漫画的基础知识、绘画工具和尝试临摹绘制。从最基础的了解到临摹，逐渐掌握绘制古风美少女的有关知识。

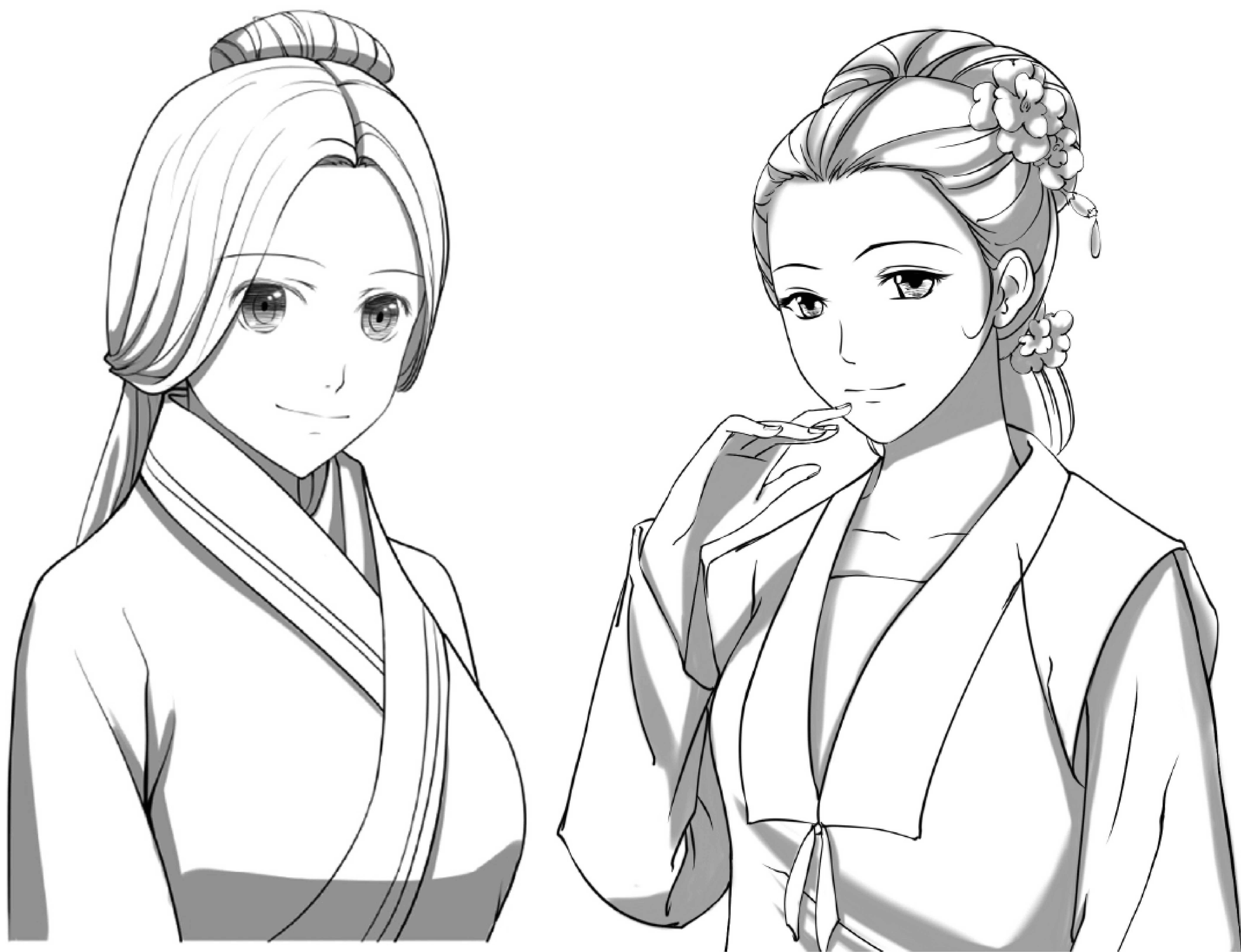


1.1 特征：古风美少女两大要点

想要画好古风美少女漫画，最先要了解的是古风美少女的一些基本特征，这样才能开始进行创作。

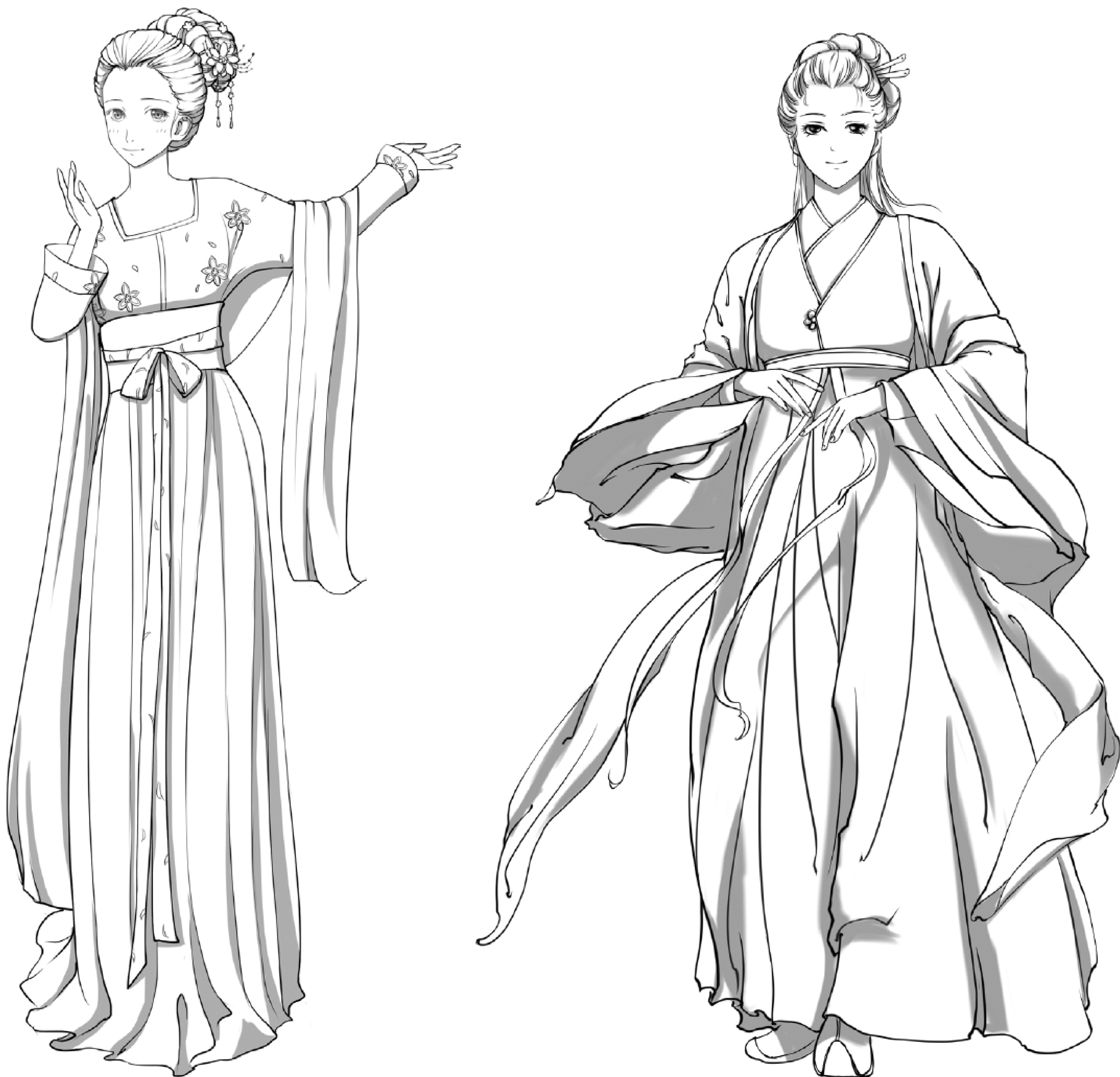
1.1.1 姣好的面容

古风美少女第一大特征就是有着姣好的容颜，从而也就体现一个“美”字。绘制古风美少女时，需要的就是精致感。古代的女子五官都显得比较小巧，给人一种好似仙女一般的气息，清丽脱俗、非世间之人。



1.1.2 柔美的曲线

古风美少女的人体线条都比较柔软美丽，给人一种飘逸的感觉。古时人物的身体大多由这样的线条组成，因此整体上看去会带有一种柔美的气质。



1.2　工具：美少女漫画绘制了解

绘制漫画需要了解两点基础知识，一是所需要的绘画工具，二是基础练习。绘画工具可分为传统工具和数码工具，如果条件允许，推荐使用数码绘画，这样既能够减少绘画流程和时间，又能节省材料。在绘制漫画之前我们先来了解绘制漫画的基础知识。

1.2.1　传统的绘画工具

绘制手绘漫画需要经过草图、清稿、勾线等一系列步骤，所需要的一些传统工具有纸、笔、墨水、尺、网点纸等。

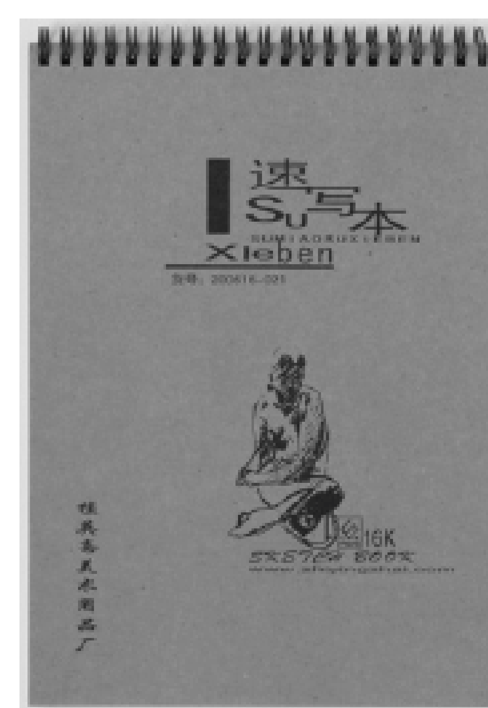




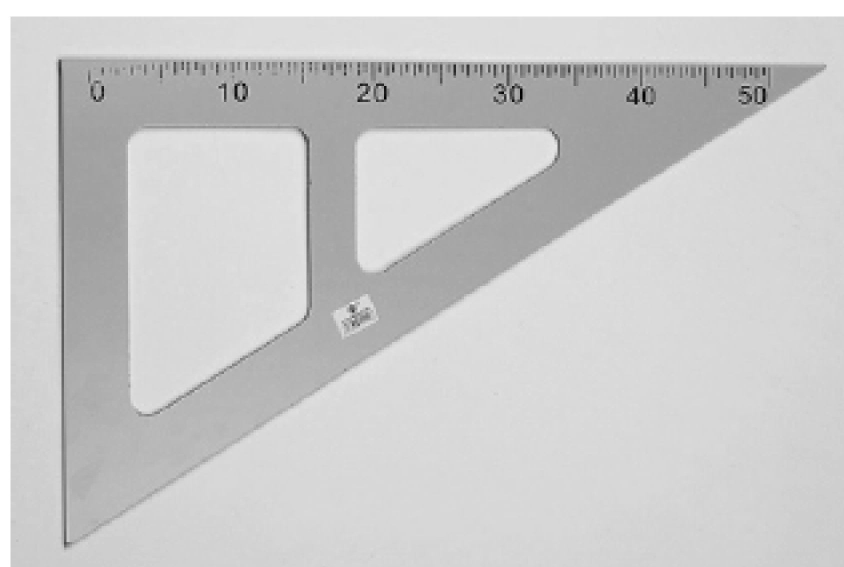
铅笔



橡皮



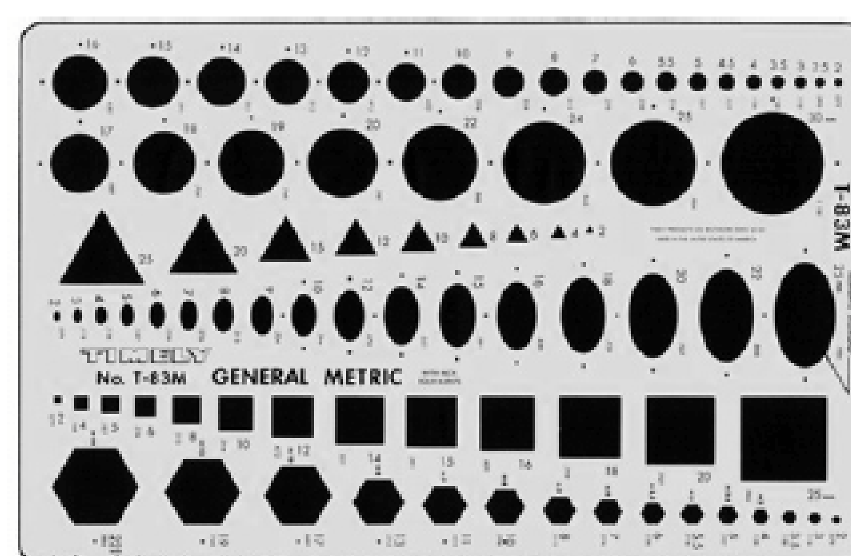
速写本



三角尺



云尺



模板尺



蘸水笔



勾线笔



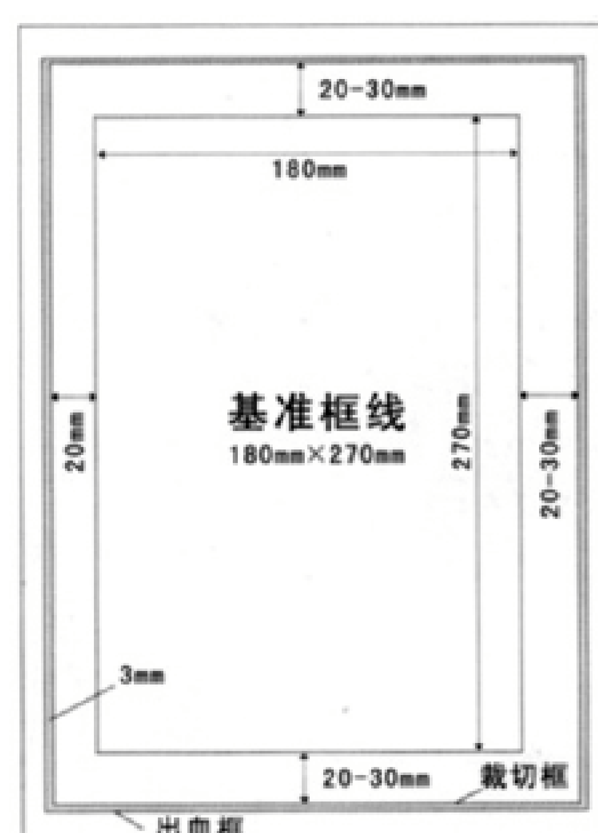
漫画墨水



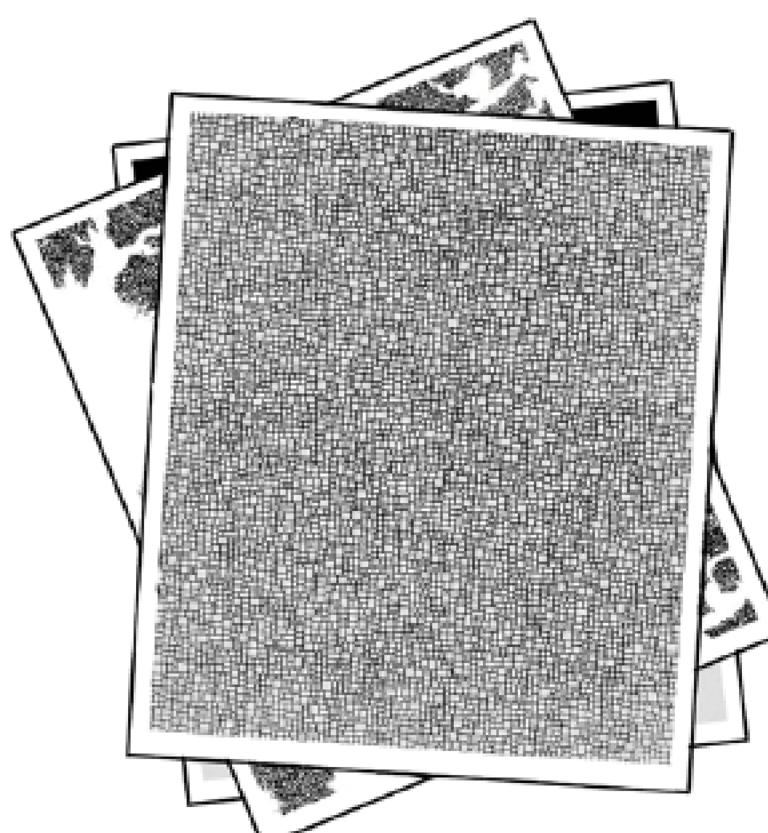
针管笔



毛笔



原稿纸



网点纸

1.2.2　数码工具

随着科技的高速发展，计算机(也称电脑)得到广泛的应用，在漫画界，绘制方法不仅仅局限于在纸上绘画(作图)，漫画设计已然进入了无纸化时代。数码绘画的方法有鼠标绘画、数位板绘画等。下面来看看数码绘画需要一些什么工具。

数码配置



电脑

一台电脑是数码绘图最基本的工具，可以使用鼠标进行单独绘制。建议最好使用台式机器，显示器内存推荐在1GB以上。

数位板

数位板又叫手绘板，是数码手绘工具中最重要的一种硬件，可直接安装驱动配合绘图软件进行绘画，是漫画家最常用的数码工具。





拷贝台

拷贝台是制作漫画、动画时的专业工具，动画家可以用来绘制分解动作(中间画)，漫画家可以用来将草稿描绘成正稿，并可以方便网点纸的使用。

扫描仪

扫描仪是一种外部设备，可以将纸上的原画扫描到电脑中，再利用相关软件进行上色处理，是职业漫画家所需要的绘画机器之一。



绘图软件

用于漫画处理的软件有SAI、Photoshop、Painter等，本书的主要绘制软件为SAI。下面来介绍这3种常用的软件。



SAI是一款小型的绘画软件，许多功能相对于Photoshop更加人性化，可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿，绘制出来的线条流畅且有修正功能。





Photoshop图片处理软件是目前最流行的图像处理软件之一，拥有强大的图像处理功能，也可进行漫画绘图等。





Painter是顶级的仿自然绘画软件，自带多种仿自然画笔，可以绘制出绚烂多彩的图案出来，是绘画者首选软件之一。



1.3　SAI：漫画软件快速上手

本书的主要绘画软件是SAI，下面就来学习SAI的一些基础操作与常用功能吧。

1.3.1　SAI的操作界面

对于用过其他绘画软件的用户来说，SAI的上手就非常容易，因为一些软件的用法是相通的，即使面对使用数码工具绘画的初学者来说，SAI的直观易懂的功能与清晰简洁的界面认识起来也是很具亲和力的。

操作界面与各个工具栏

SAI的工作界面如下。



上图中序号1~9所代表的界面元素说明如下。

标　号	名　称	介　绍
1	主菜单栏	在这里有九个菜单项，包括实现项目编辑、画面的设定、滤镜、帮助等各种最基本功能的命令。
2	导航器	在这里可以观察画面的整体情况，另外，还可以在这里调节画布的缩放倍率与旋转角度。
3	图层面板	除了可以观察图层构成、创建图层、利用图层组对图层进行管理外，还可以对各图层进行详细设定。
4	色彩面板	选取绘画色彩的地方，色彩的选择方法一共有6种，另外，还可以在这里保存常用的颜色。



续表

标　号	名　称	介　绍
5	工具面板	这里包括绘画时必不可少的各种编辑工具与上色工具，每种工具都可以进行单独的详细设定。
6	快捷工具栏	包括取消选择区域、选区反选、撤销、重做等使用比较频繁的功能。
7	主视窗	整个软件中最为重要的一个区域，用于制作图像的主要空间，可以在这里进行绘制与上色等操作。
8	视图选择栏	当同时打开了多个文件时，可以在这里对不同的画布进行切换，当前正在使用的文件会用紫色表示。
9	状态栏	在这里可以确认电脑的CPU以及内存的使用负荷，在它的右侧还会显示一些特殊按键的使用情况。

界面的个性化设置



各个面板的隐藏与显示：在窗口菜单中可以对各个面板进行隐藏和自定义设置，使用快捷键Tab可以快速进入全屏模式。

这里有三种可以调节面板的方式。



全屏模式



主视窗居中



颜色和工具面板显示在右边

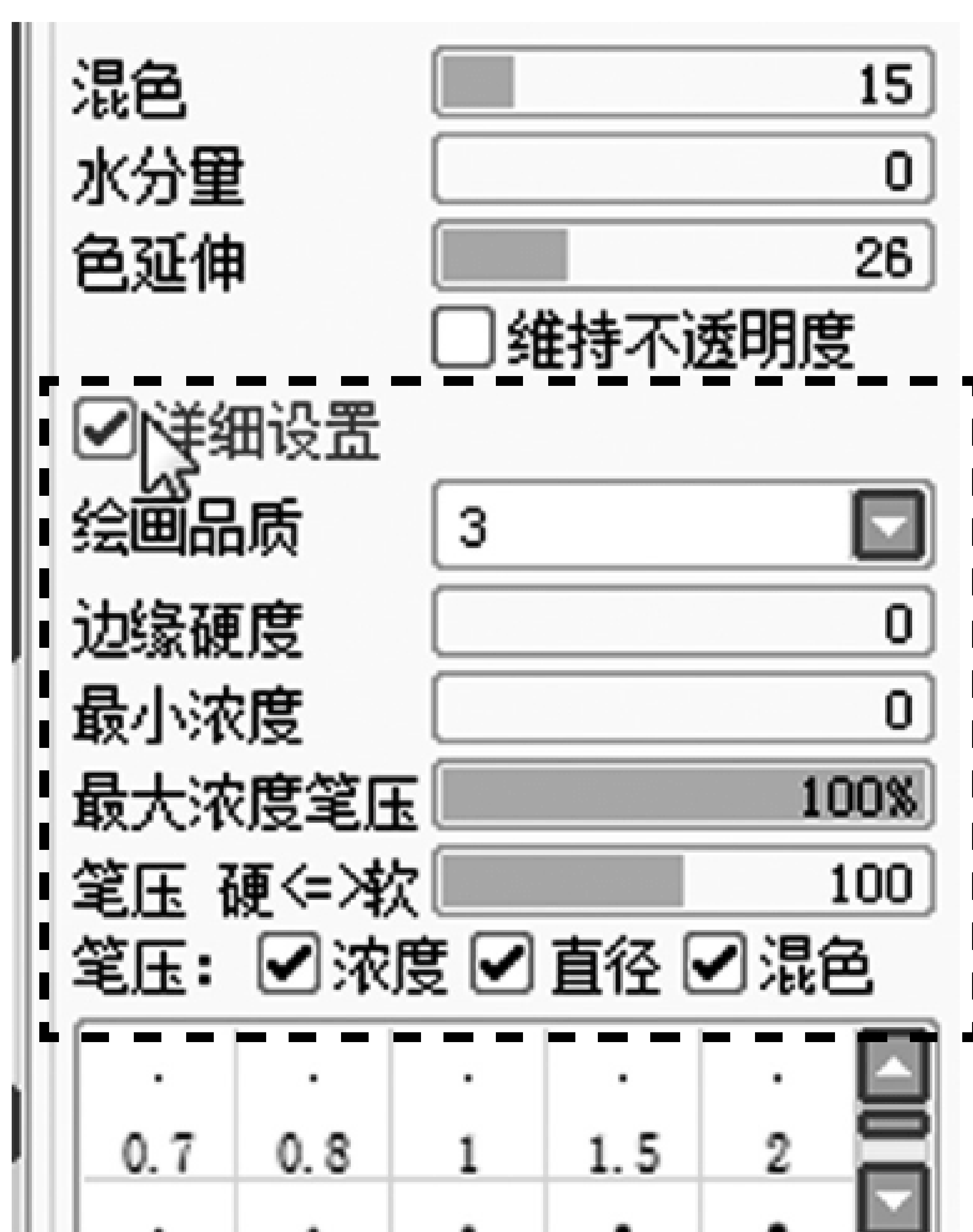


颜色和工具面板显示在左边



如何调整面板大小：在导航器的最下方与图层面板的侧面都可以看到分界线条，拖动这些地方，即可对面板的长度或宽度进行调整。





面板中参数的详细设置：利用图层面板中的“画纸质感”下拉列表框并选中工具面板中的“详细设置”复选框，就可以对其进行更加详细的设置。

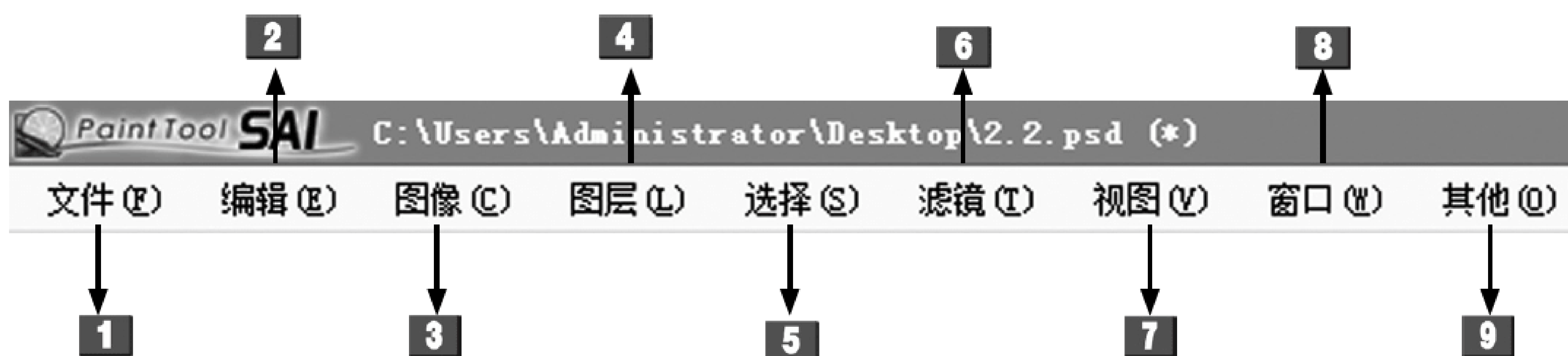




1.3.2 SAI各个面板的主要功能

SAI中每个面板都有其各自存在的功能与意义，下面将详细介绍各个面板的主要功能。

主菜单栏



标　号	名　称	介　绍
1	文件(F)	包括新建画布、打开文件、保存数据等与文件管理相关的项目。
2	编辑(E)	包括撤销、重做、复制、粘贴等基本的编辑功能。
3	图像(C)	在这里可对画面的分辨率、尺寸、方向等进行设定，可以改变画布的大小。
4	图层(L)	可以使用对图层进行编辑的各种功能，其中的一部分功能在图层面板中有快捷按钮。
5	选择(S)	可对当前选中的区域进行操作，除了基本的取消、反转外，还可以扩大选区的像素。
6	滤镜(T)	在这里可以对特定的图层、图层组或者选区进行色调调整。
7	视图(V)	包括旋转角度与大小缩放等，可以对视图进行调节的各种功能。
8	窗口(W)	可以进行与面板相关的各种设定，也可以使整个操作界面重新初始化。
9	其他(O)	除了可以查阅使用帮助外，还可以对工作环境与快捷键进行设置。

导航器



画面缩略图：可以实现观察画面的整体情况，红色的线框表示主视窗中所显示的画布区域，可以通过拖动方框来改变显示区域。

缩放倍率：主视窗中画面的大小比例，可以通过“+”“–”按钮对大小进行调节，单击右侧的“□”按钮可返回初始状态。

旋转角度：通过这里的滑块与按钮可以改变画面的倾斜角度，同样，单击“□”按钮后即可复位。

图层面板

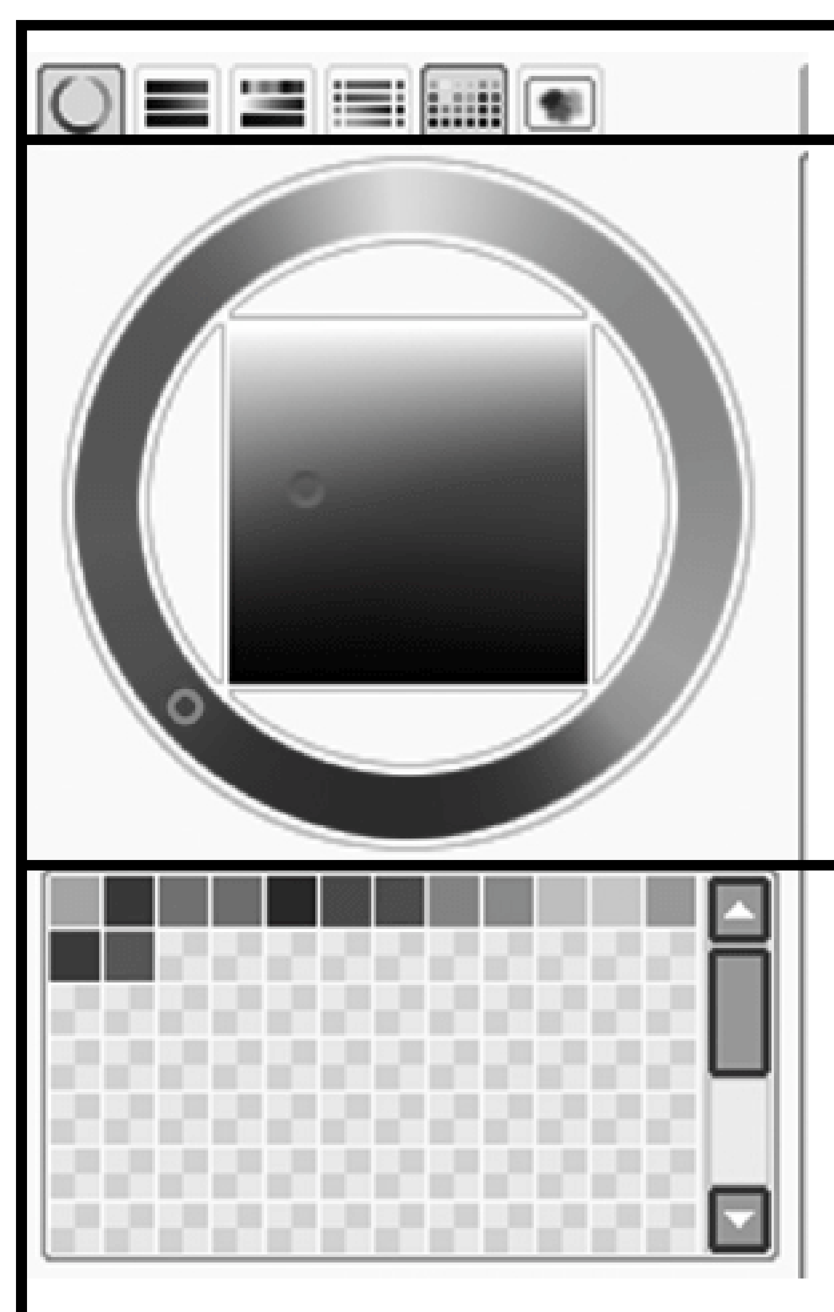


可以为各个图层单独添加“画纸质感”和“画材效果”。

图层选项：可以改变图层的“混合模式”和“不透明度”，还可以进行“锁定不透明度”等操作。

图层编辑快捷按钮、图层列表：上方为10个常用的图层编辑快捷按钮，下方为可以查看当前图层排列情况的列表。

色彩面板



隐藏、显示按钮：包含6种色彩的选择方式，单击上方的图层可以隐藏、显示相应的窗口。

色轮：环形的部分可以选择色彩，中间的方块可以确定该颜色的明度与饱和度。

色盘：可以将自己常用的颜色保存下来，以便后续使用，在初始状态下，这里没有保存任何颜色。



工具面板



固定工具：这里存放有8种固定的编辑工具，右边的几个方块分别为“前景色”、“背景色”和“透明度”。

自定义工具：这里放置了一些绘画与着色用的画笔工具，可以用已有的笔刷进行个性化的设置，同时还可以添加新画笔。

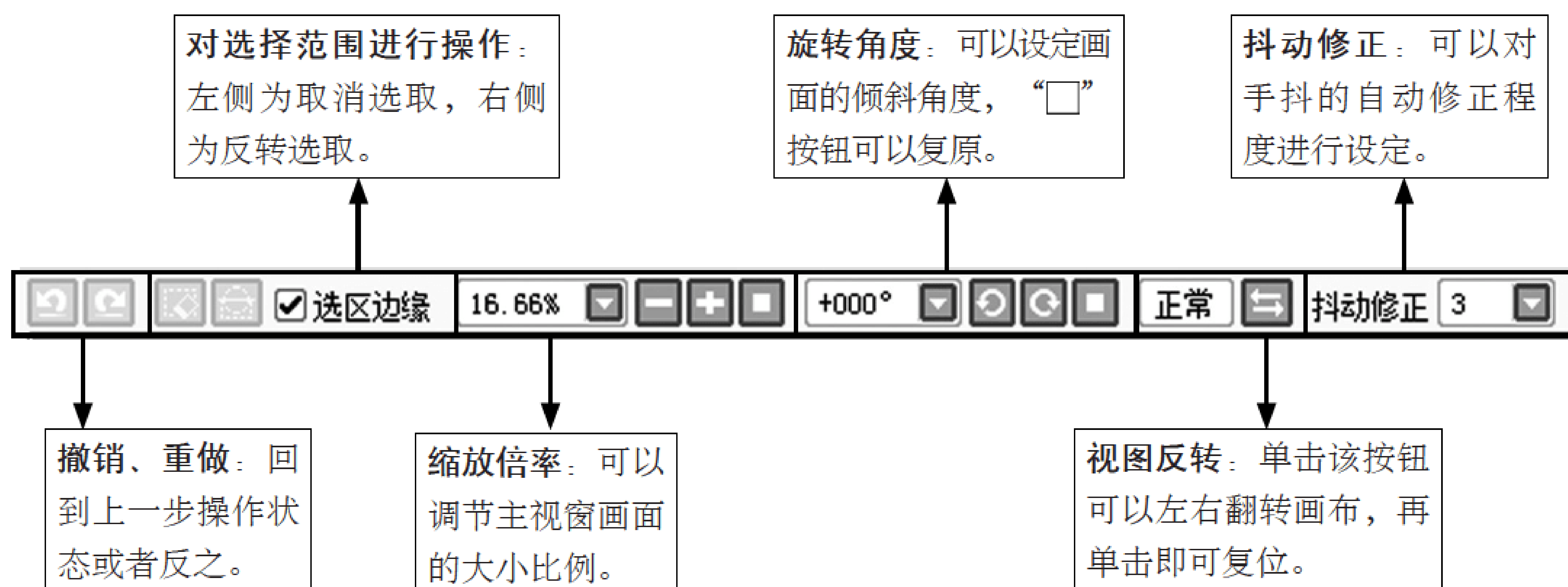
工具参数：可以对各种工具进行详细的设定，根据所选定工具的不同，具体的项目也会有一些相应的变化。

快捷工具栏

对选择范围进行操作：左侧为取消选取，右侧为反转选取。

旋转角度：可以设定画面的倾斜角度，“□”按钮可以复原。

抖动修正：可以对手抖的自动修正程度进行设定。



撤销、重做：回到上一步操作状态或者反之。

缩放倍率：可以调节主视窗画面的大小比例。

视图反转：单击该按钮可以左右翻转画布，再单击即可复位。

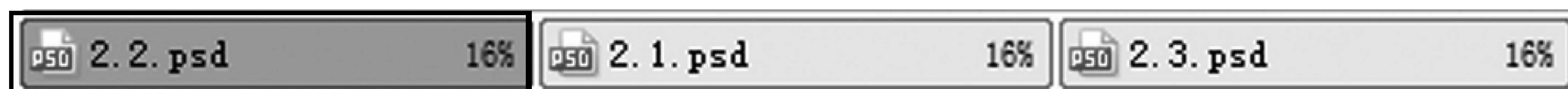
主视窗



画布：可以对图层进行着色的区域，所有与绘画有关的工作都是在这里进行的，可以通过快捷工具栏与视图菜单等来改变视窗的显示区域。

视图滑块：拖动右侧与下方的滑块可以移动画布的位置，当画布的面积比视窗大时，可以利用滑块将视窗移动到需要的位置。

视图选择栏



当前打开的图像文件：用于在多个图像文件中进行切换，紫色标签代表了当前主视窗中正在显示的图像。

状态栏



内存负荷率：这里可以确定当前电脑的系统负荷与SAI可用的内存容量。

按键显示：当使用数位板或者按下特殊按键后，对应的图标会亮。

1.3.3 SAI常用快捷键的设置

SAI的快捷键功能非常强大，使用快捷键可以方便使用者快速进行绘制。下面介绍一些常用的快捷键，以及SAI中快捷键的设置。

常用快捷键

Space：移动画布　　Alt+Space：旋转画布　　Alt：取色

Tab：全屏显示画布　　Ctrl：移动图层　　Ctrl+F：填充

Ctrl+E：向下合并图层　　方向键：移动视图　　Ctrl+Alt：调整画笔大小



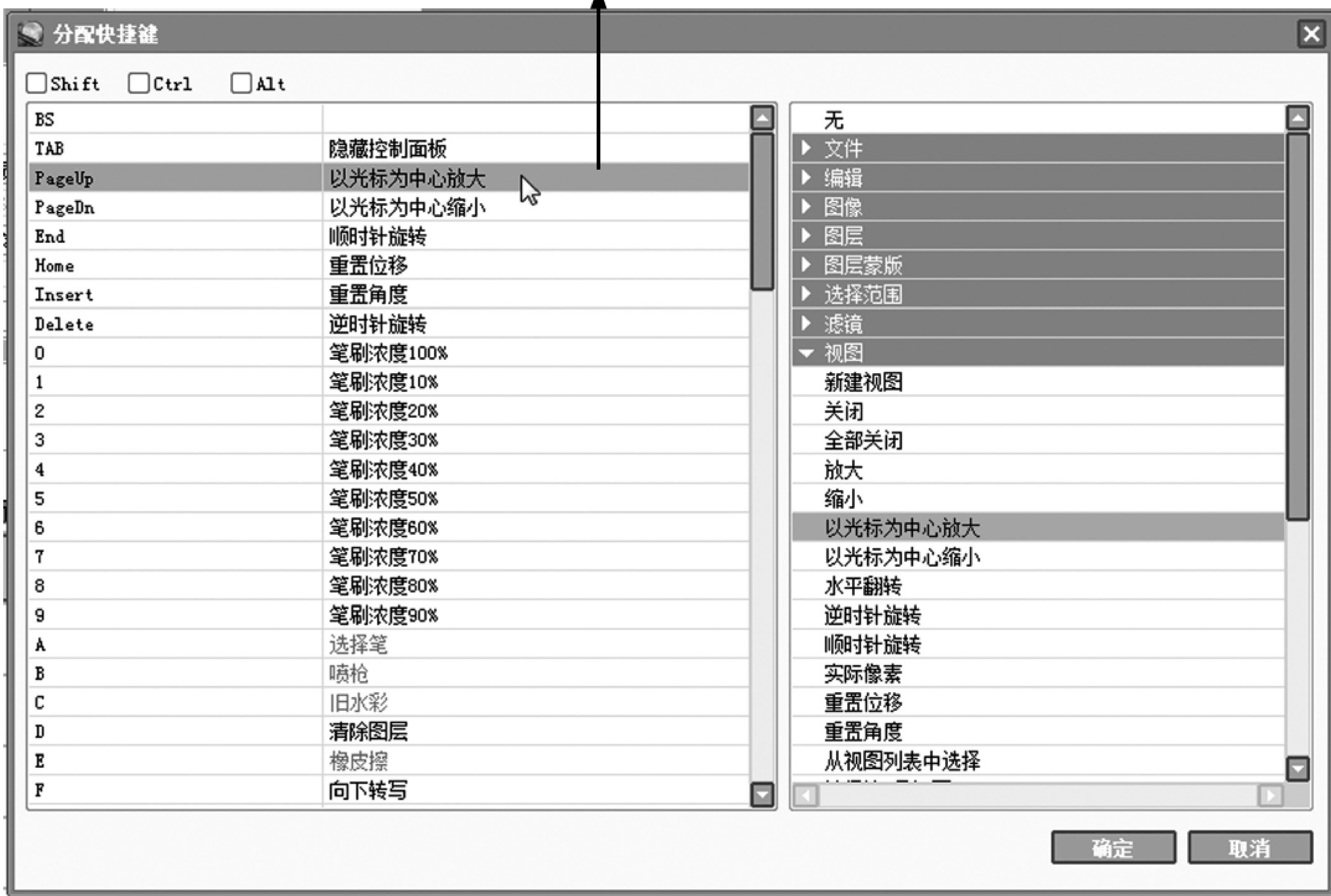
Shift：画直线　　【：将画笔直径调小一些　　】：将画笔直径调大一些
0~9：切换画笔浓度

快捷键的设置



在“其他”菜单中，选择“快捷键设置”命令。

在这里可以根据自己的喜好随意设置所需要的快捷键，在左边选择快捷键，右边选择相对应的快捷方式，最后单击“确定”按钮即可。



1.4　实战：用SAI绘制漫画的具体步骤

学习使用SAI绘制漫画前，得先学习漫画的临摹和修改。众所周知，在学习绘画的时候，每个人都是从临摹开始的，只有从临摹中获得技巧与灵感，才能更好地创作出自己的作品。

1.4.1　漫画人物临摹

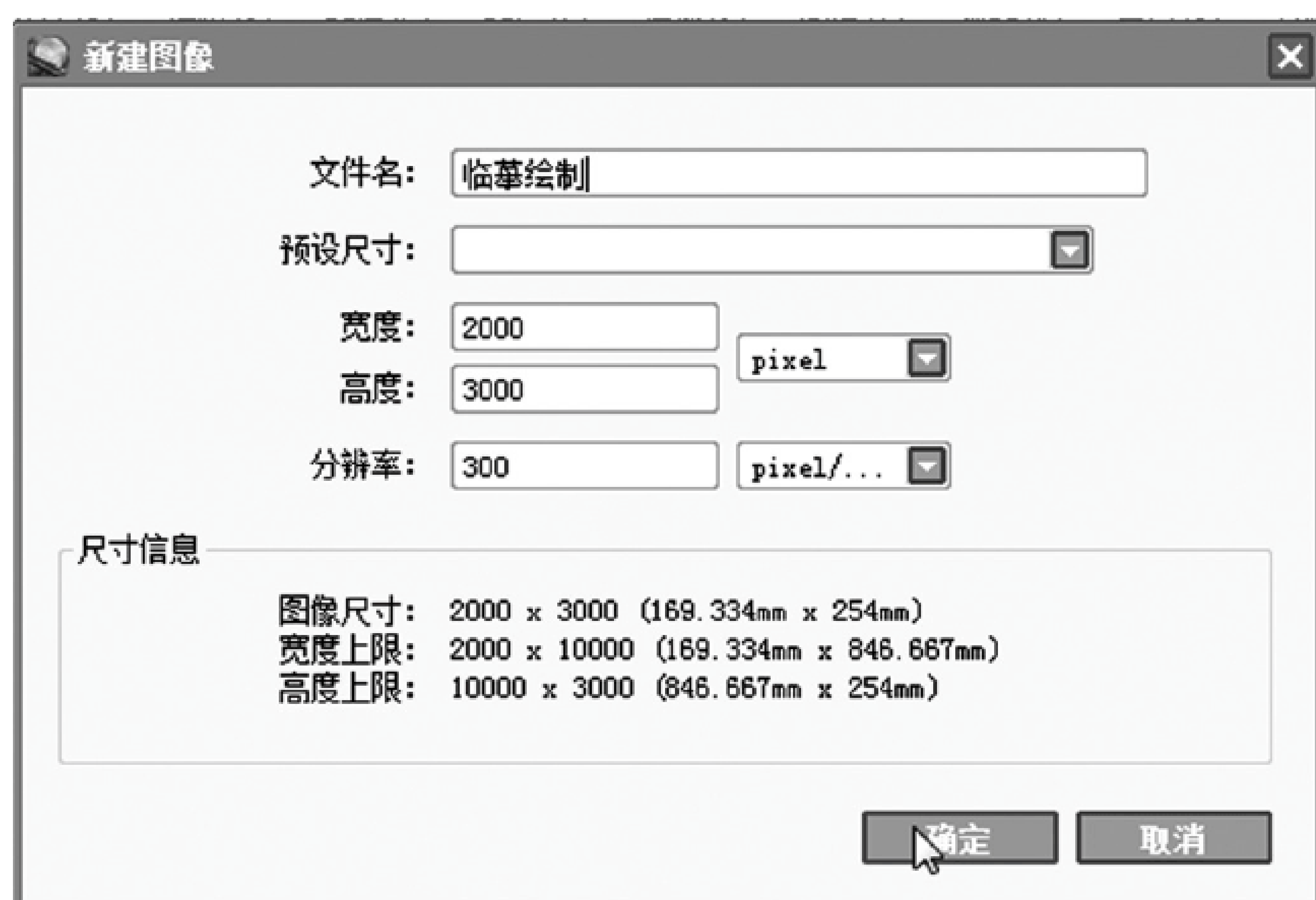
刚开始使用数码软件绘制漫画的时候，可以先选一个略微简单的人物进行临摹。凡事均由简而繁，应学会循序渐进。下面我们来看看如何从临摹开始，绘制出自己的漫画偶像。

绘制前期设置

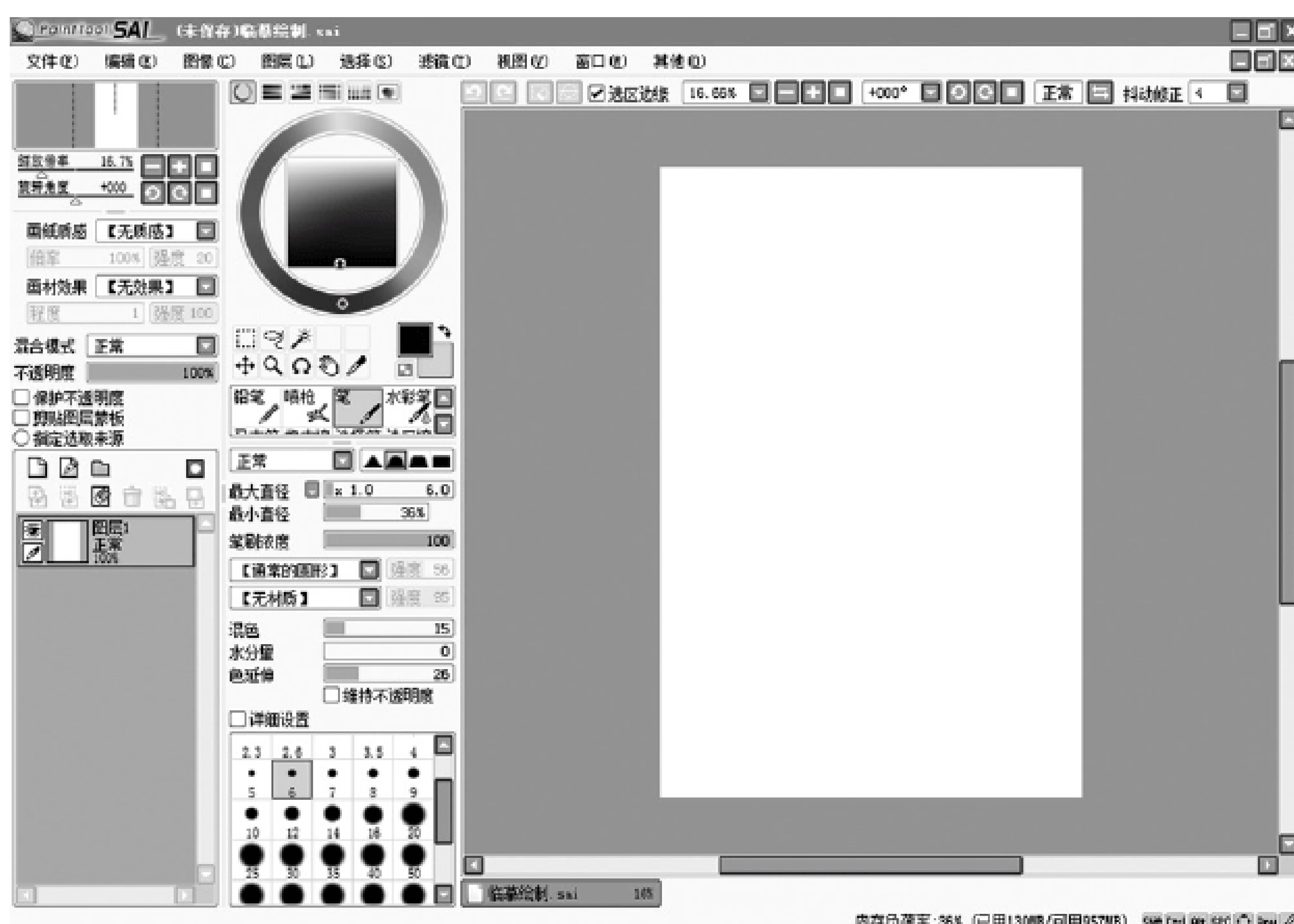


1 打开SAI软件，选择“文件”｜“新建文件”菜单命令。

2 弹出“新建图像”对话框，根据要求给文件命名，文件大小设置为2000*3000像素，分辨率设置为300像素/英寸。



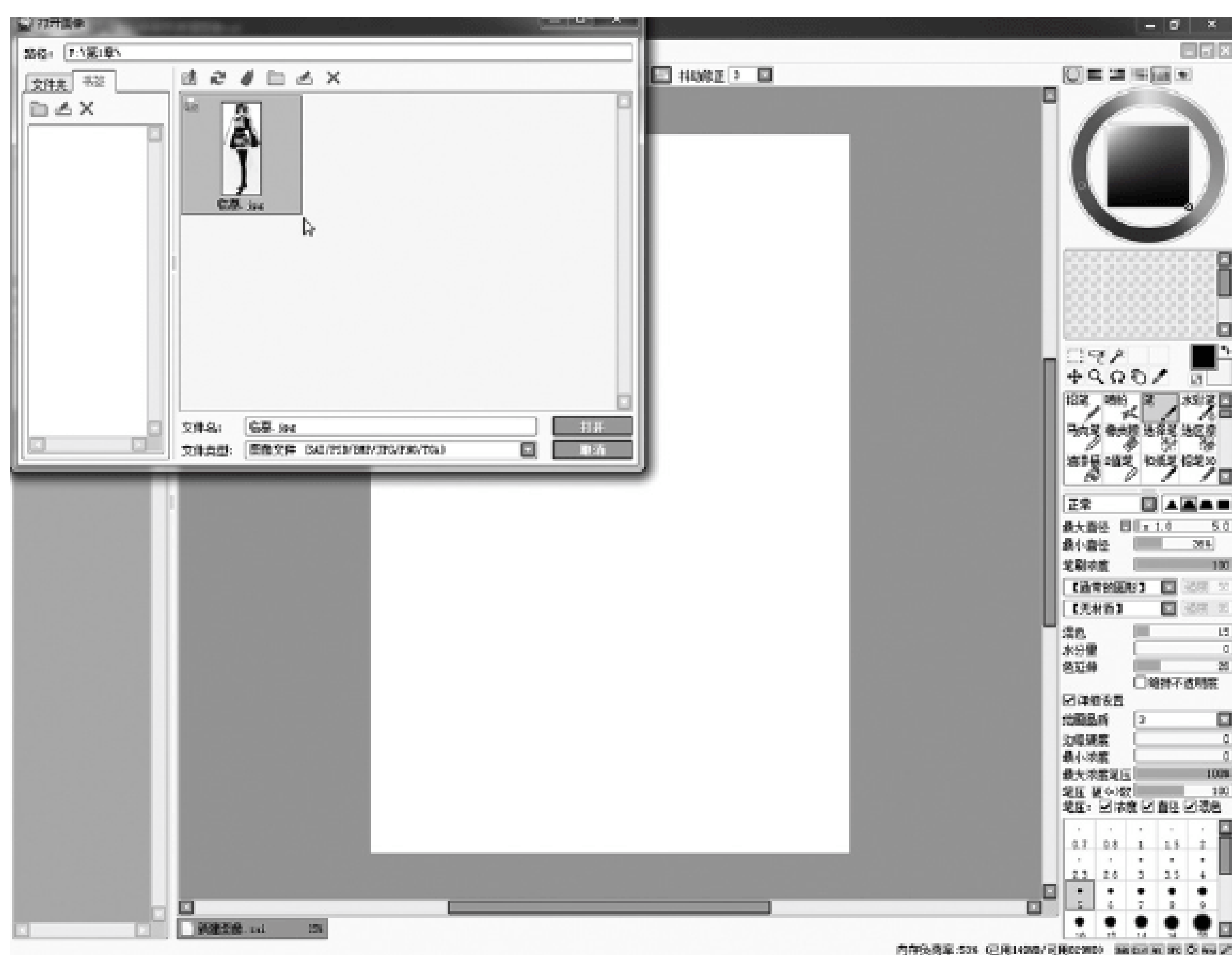




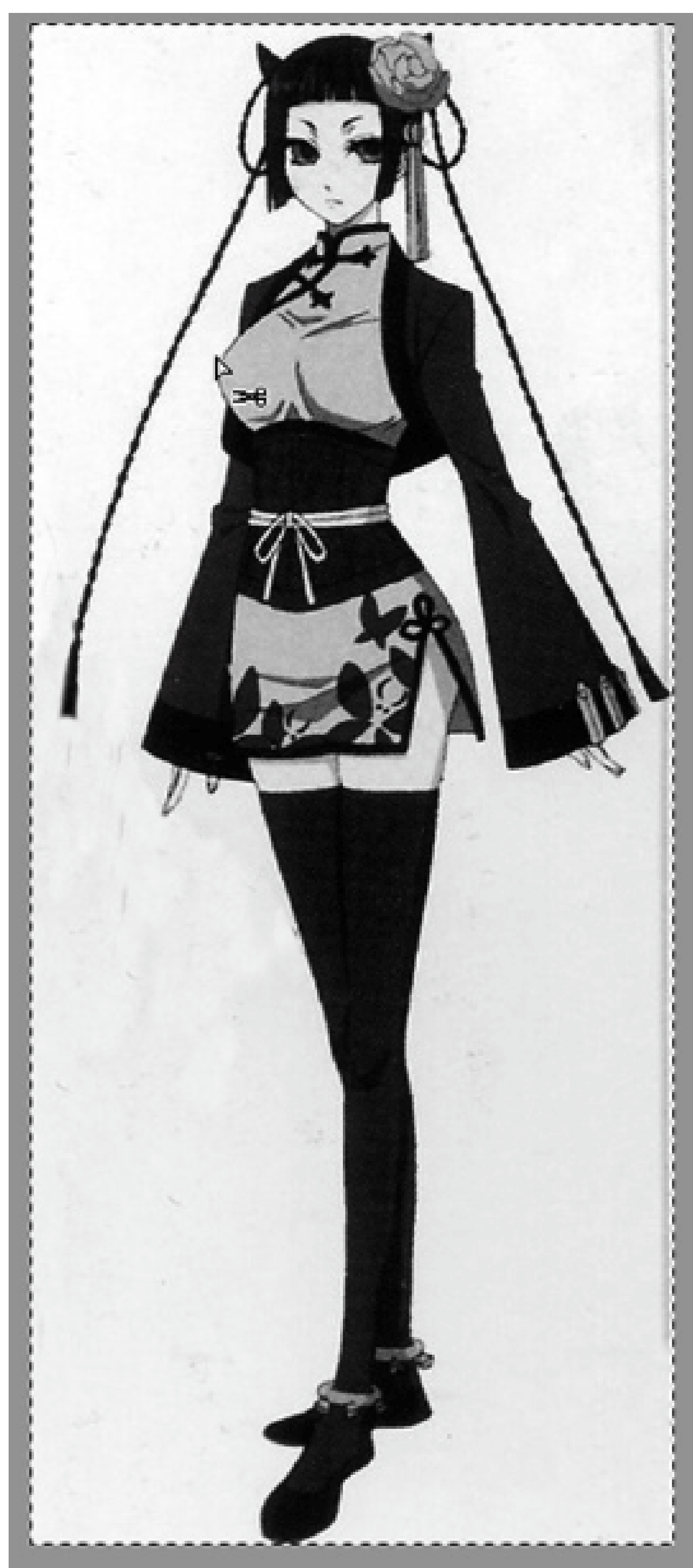
3 前一步确定之后会建立一个如左图所示的空白画布，为确保文件不丢失，应事先保存一下，可使用Ctrl+S快捷键。

4 在“保存类型”下拉列表框中选择Photoshop PSD(*.psd)格式，以便后续能在Photoshop中进行操作。



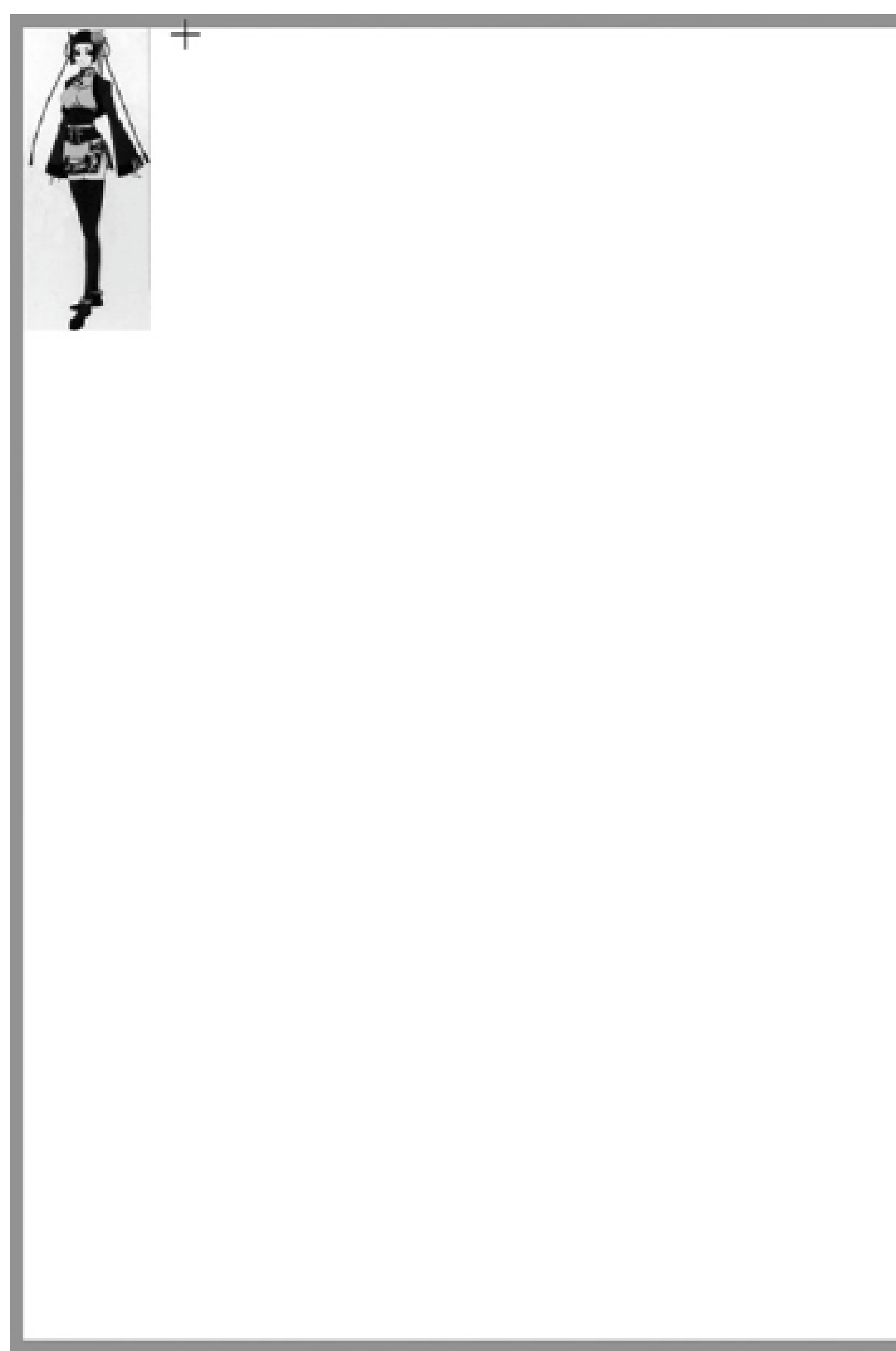


5 选择“文件”|“打开”菜单命令，在打开的对话框中选择图片保存的位置，打开图片。



6 打开图片后，使用“选择工具”选择图片，然后使用快捷键Ctrl+C复制图片，再在新建的画布中使用快捷键Ctrl+V粘贴图片。



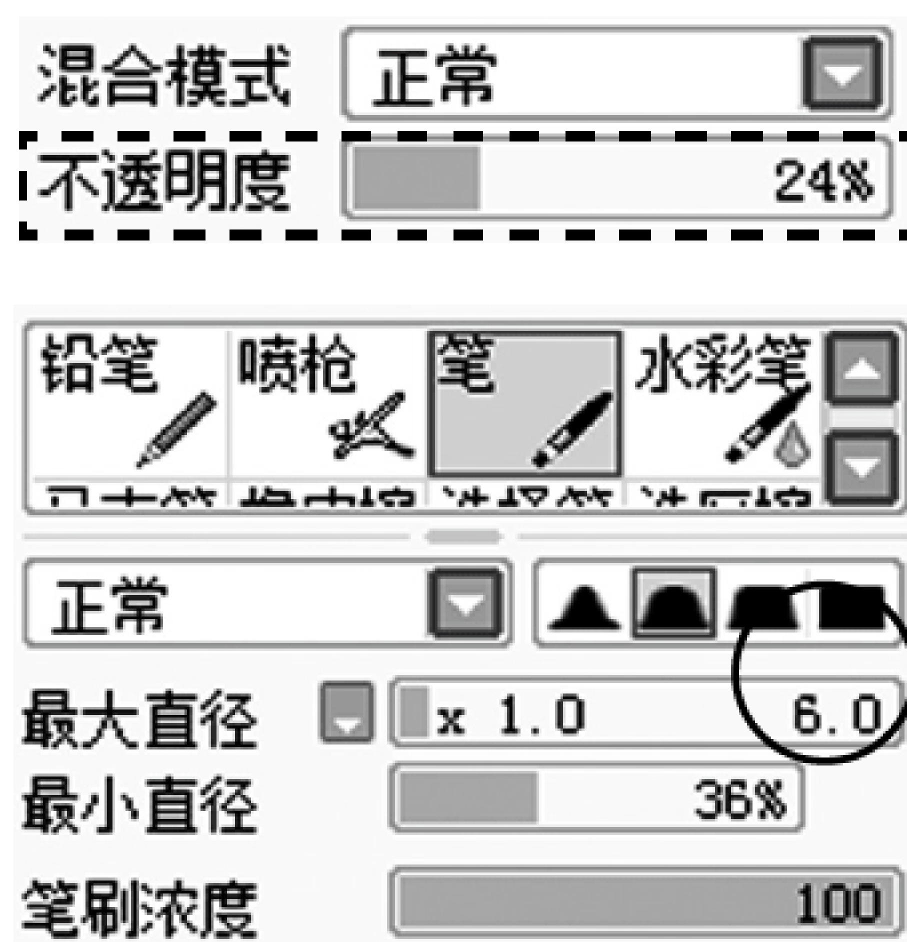


7 图片粘贴到画布中后，会出现不同的大小状态，这时需要在图层面板中选中“自由变换”按钮将图片放到最大，或者使用快捷键Ctrl+T。注意放大图片时要等量放大，快捷键为Shift。

开始绘制



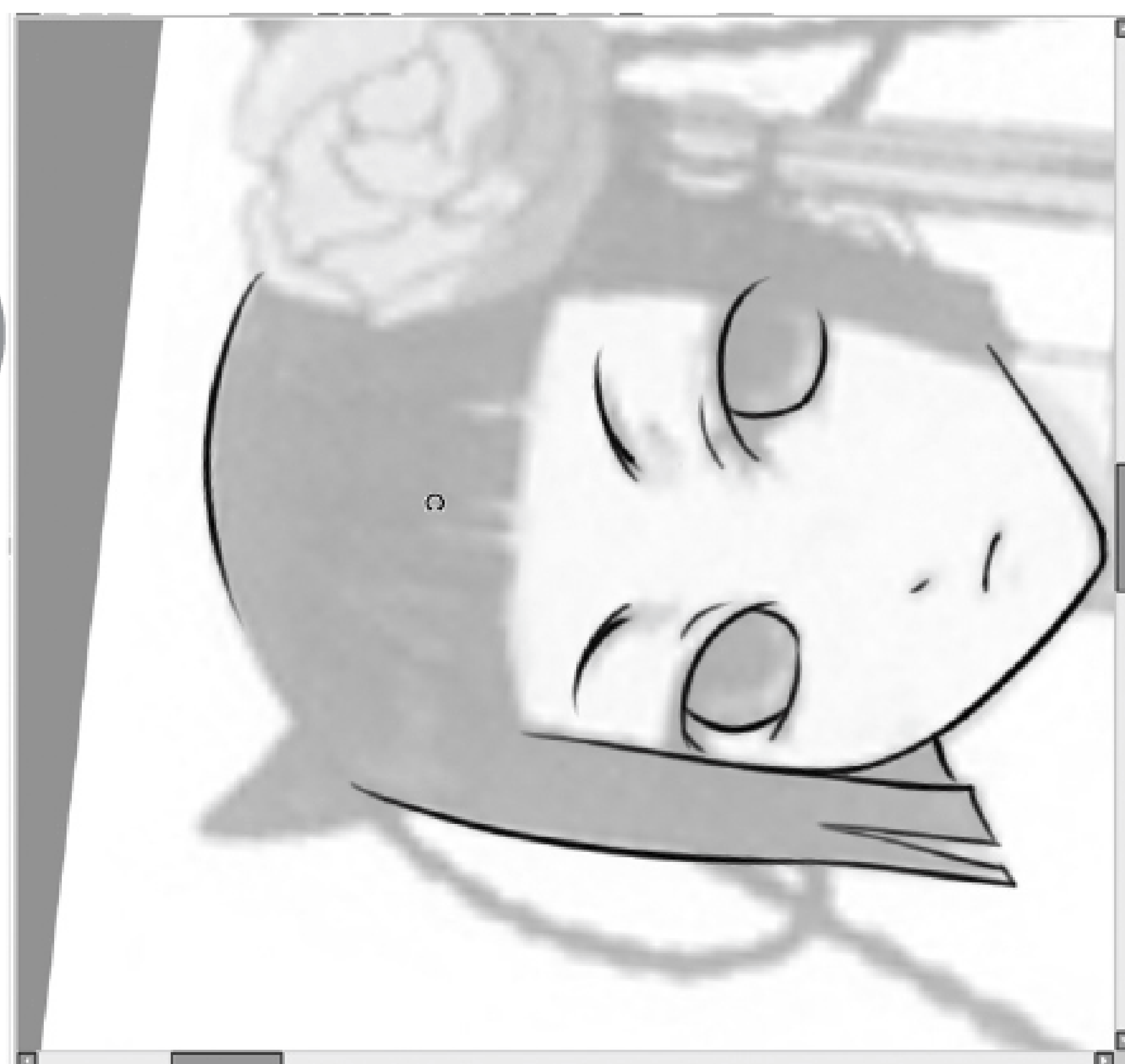
8 在图层面板的“不透明度”文本框中降低图片的透明度，使其变得模糊。并在“最大直径”文本框中选用6号左右的笔刷开始进行绘制。

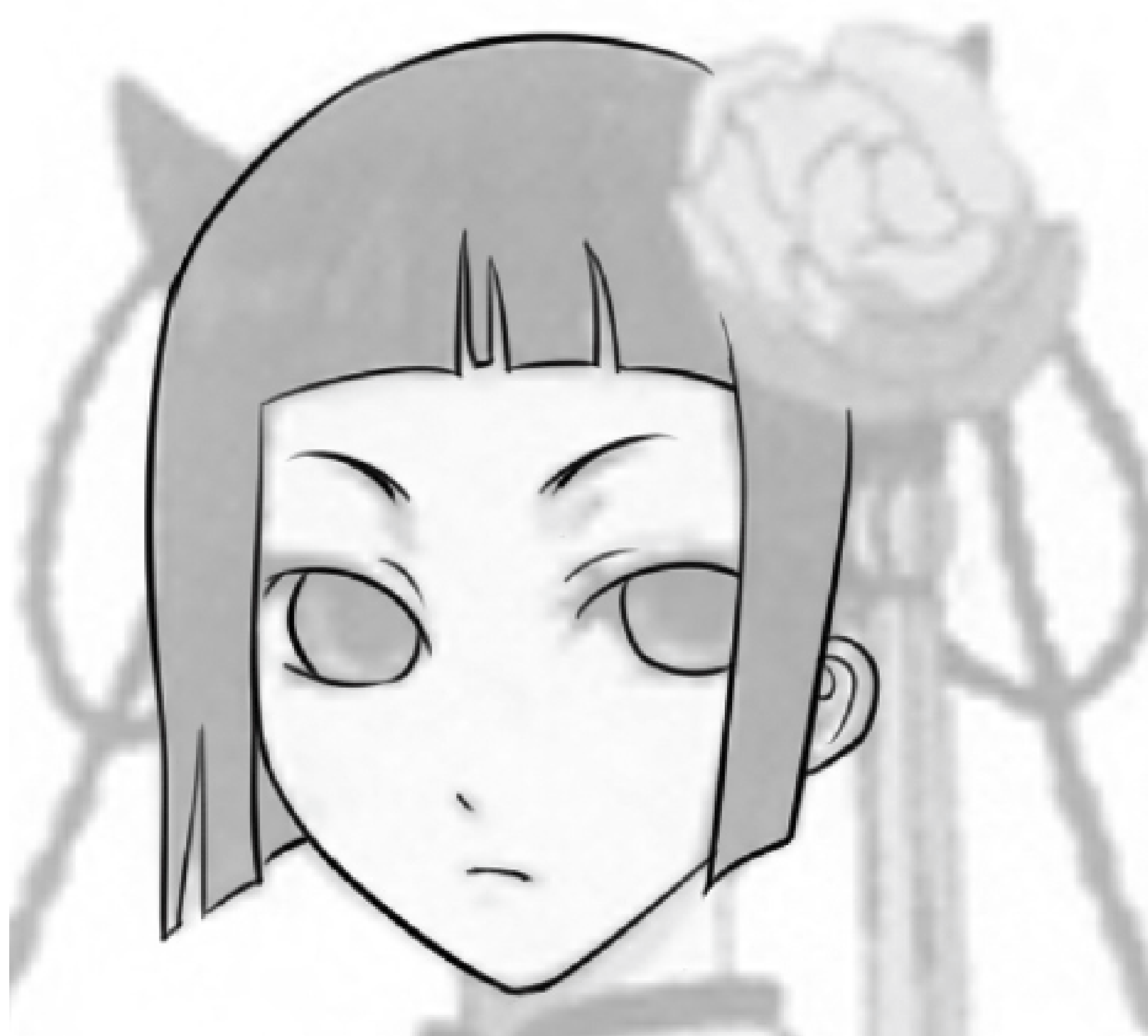


9 为了方便绘制，更好地画出漂亮的线条，这里可以使用“旋转工具”旋转到一个方便的角度开始绘制。









10 根据下面的图层的轮廓，描绘出人物的五官。





11 绘制出人物头上的发饰。



12 绘制出人物的辫子，头部的绘制完成。







13 描绘出人物的衣服，绘制衣服时可以使用“水平翻转画布”工具，更加快捷方便地勾线，快捷键是H。



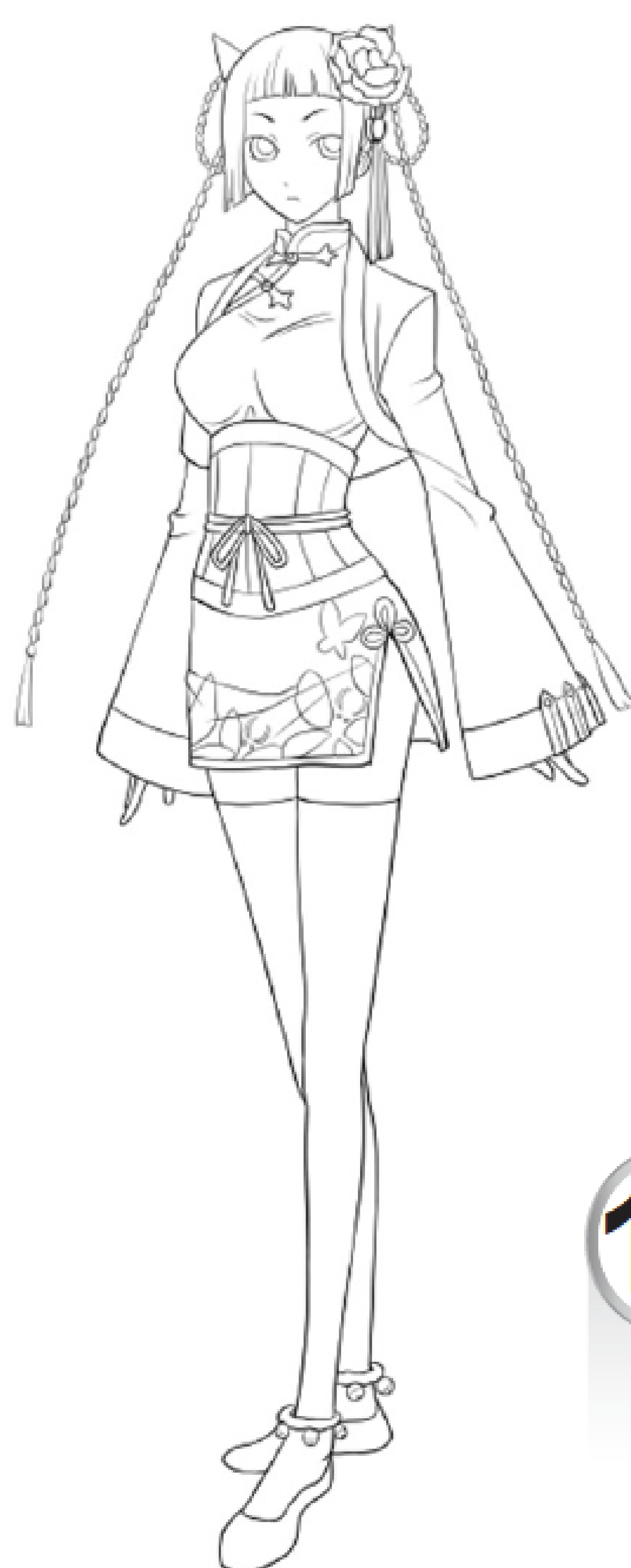
14 根据底图，绘出人物的服饰，让画面更加完整。

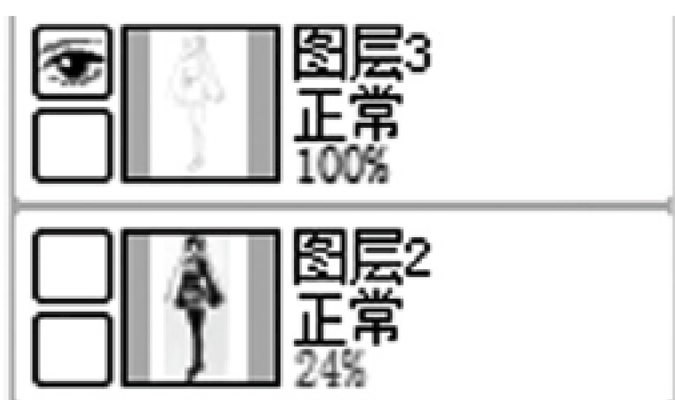


15 继续完善人物细节，根据身体结构，给人物的衣服添加褶皱。









16 人物的服饰添加图纹做装饰，人物的线稿描绘完成。

17 整理画面，擦去多余的部分，隐藏原图层，效果图绘制完成。

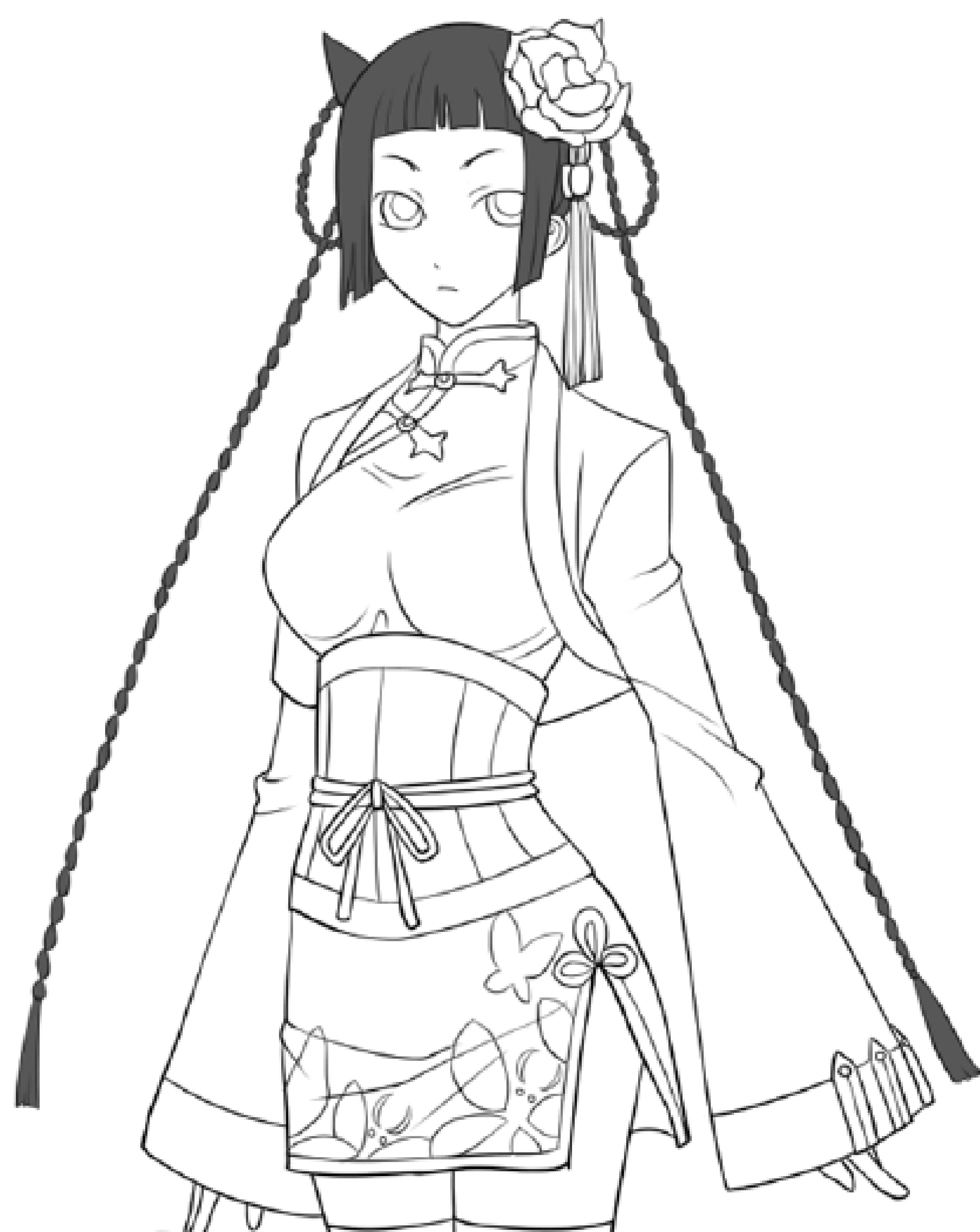


18 在线稿层上新建一个图层，在“混合模式”下拉列表框中将图层模式改成“正片叠底”，这样就不会遮挡住线稿。





19 使用“魔棒工具”或者“选择笔”工具和“选区擦”工具对要上色的地方进行选择。

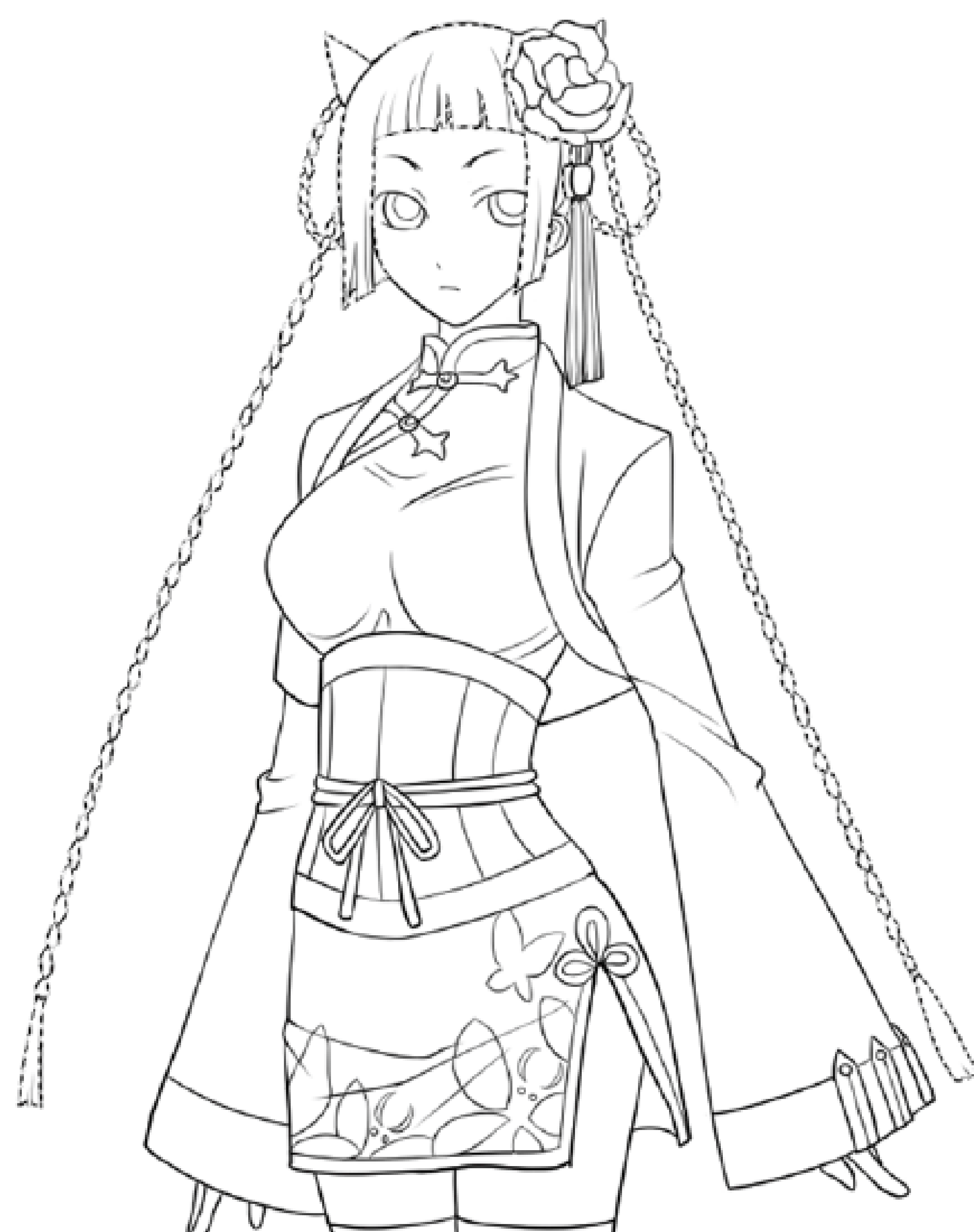


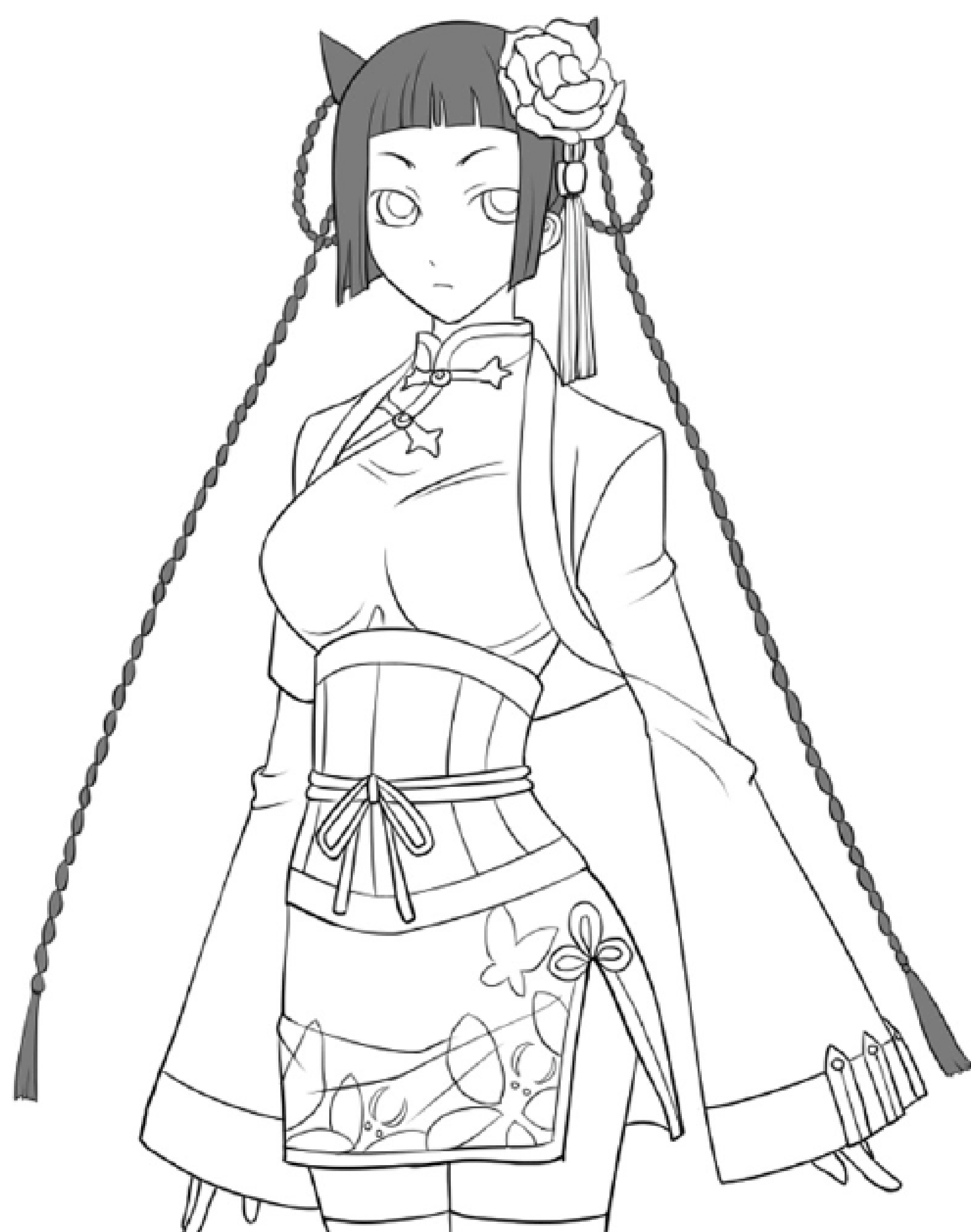


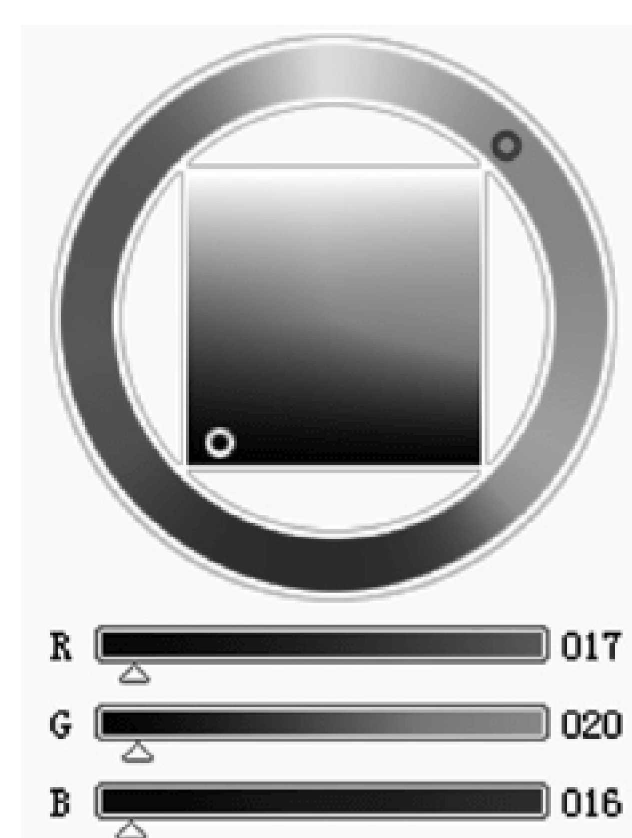
20 使用“魔棒”工具和“选择笔”工具后选出想要上色的部分，此时被选择的部分会成淡紫色。

21 使用“油漆桶”工具开始填充上色。当选择“油漆桶”工具时，被选择的部分，就会呈现蚂蚁线的形状。











22 选择一个灰色作固有色，进行填充上色。







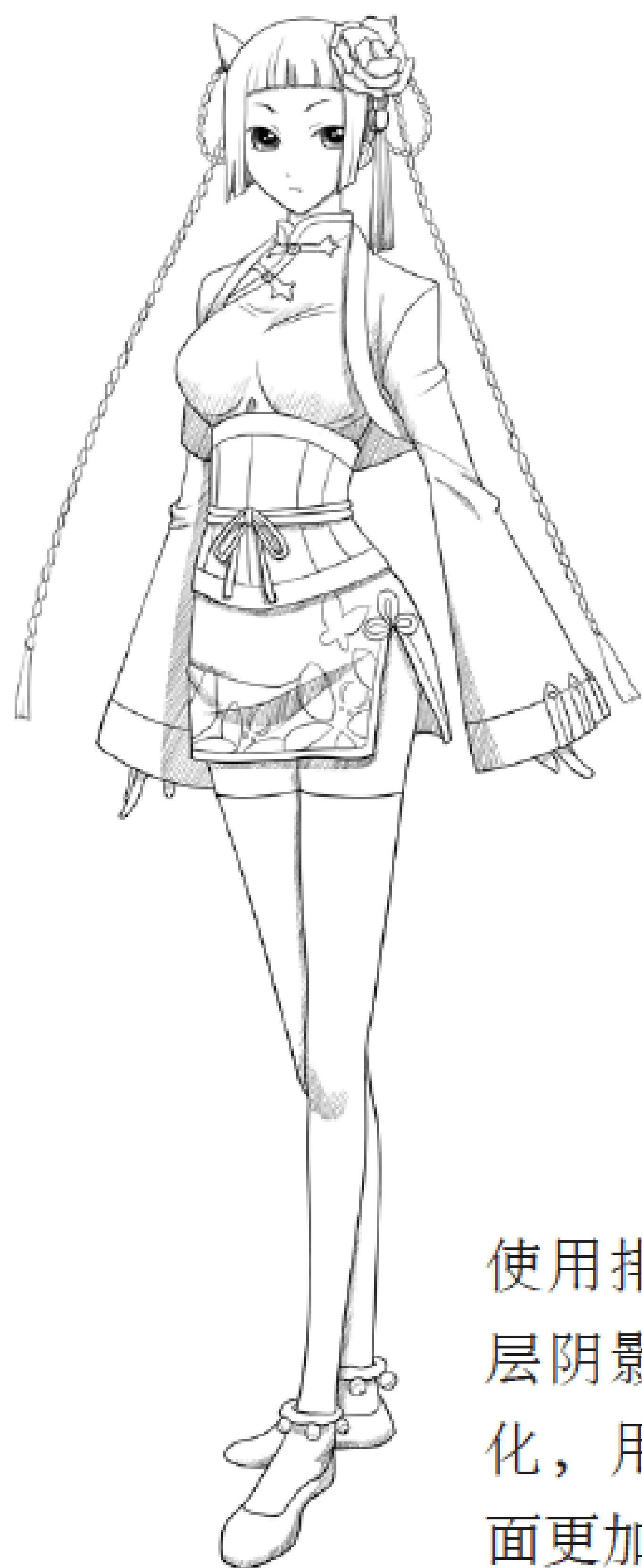
23 重复步骤19~22，给人物其他需要上色的地方上色，最终效果如左图所示。



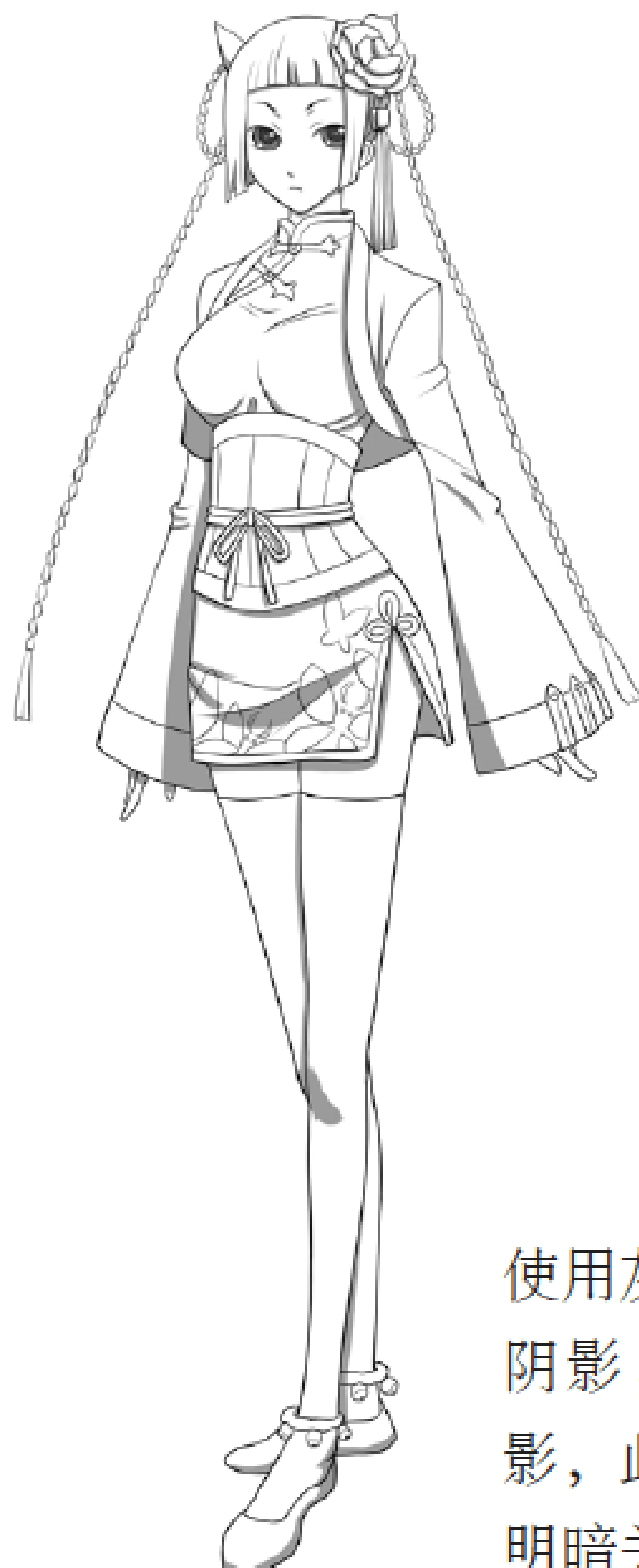


24 接下来详细地绘制出人物的眼睛，使人物画面更加有神。

阴影绘制效果

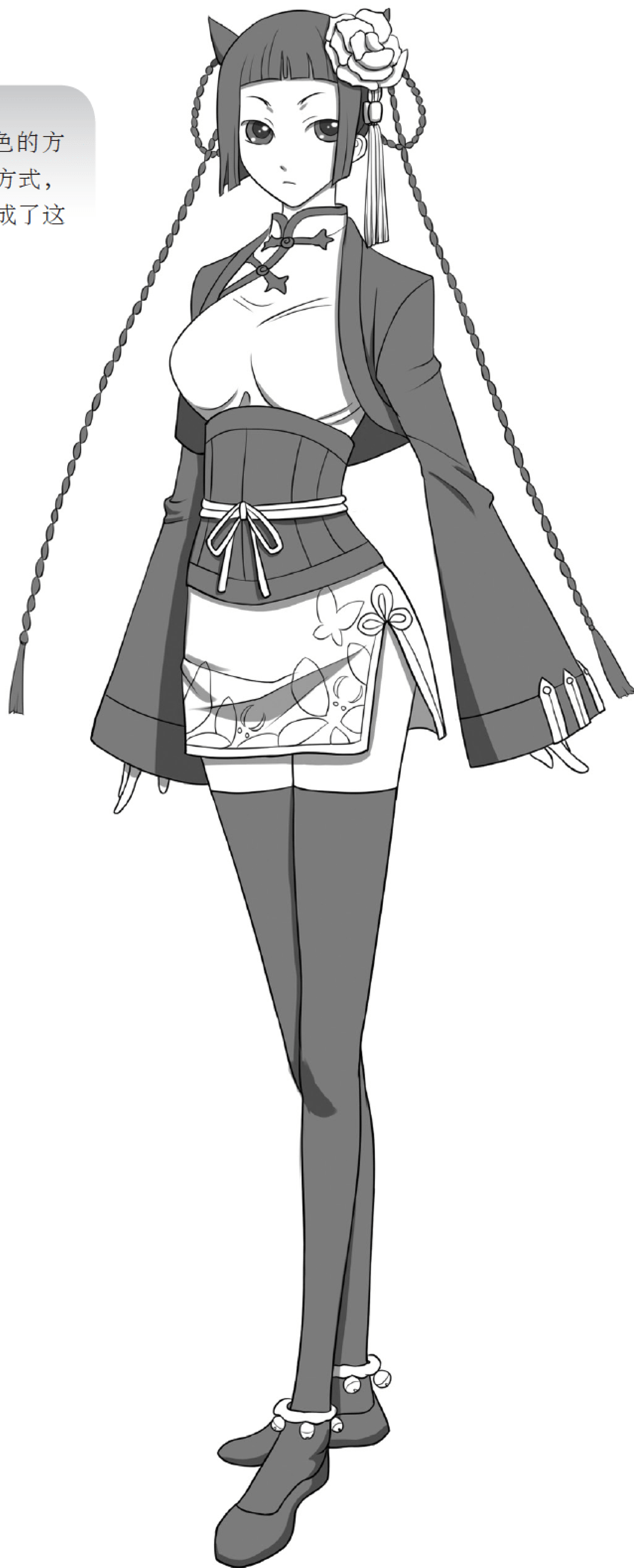


使用排线的方式给人物添加一层阴影，使人物更加具有立体化，用排线法绘制阴影可使画面更加灵动、有生气。



使用灰色平涂的方式给人物上阴影，相对于使用排线上阴影，此种方法显得画面人物的明暗关系非常明确。

25 由于这个角色选用了平涂上色的方式，所以对阴影的绘制也选用平涂方式，这样整个画面比较统一，这样就完成了这个角色的整个绘制流程。





1.4.2 真人漫画创作

在绘制漫画时，一般都会选择真人照片来做参考材料，通过对真人照片进行夸张、变形等操作绘制出想要的漫画人物角色。下面通过照片来临摹出人物的漫画形象，可以适当地添加自己想要的效果。

绘制草图



选择一个近景镜头的照片来进行临摹，人物的五官要清晰，特点要明显，这样可以将人物的外形重点表现出来，人物的相似度也会增强。这里选择的是一张古风的写真照片。

人物特点：身着唐装，绾着漂亮的发髻，双手放在身前。

转变：对人物的脸部表情和五官特征进行夸张转变，身体的姿势和服饰的特点也做一些修改。



1 在SAI里打开所选择的照片后，将照片旋转一个比较好画的角度，再新建一个新的画布，将画布窗口和图片窗口并排在一起，如上图。根据照片在画布上先确定一下人物的头身比和重心线。



2 参考照片，根据比例线，选择6号笔工具简单地用线条勾出人物的大致动态，并用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续的绘制。



3 根据人物的动态线，绘制出人物的身体结构，并适当地修改人物的身体结构，毕竟真人与漫画人物的身体结构是有一定区别的。





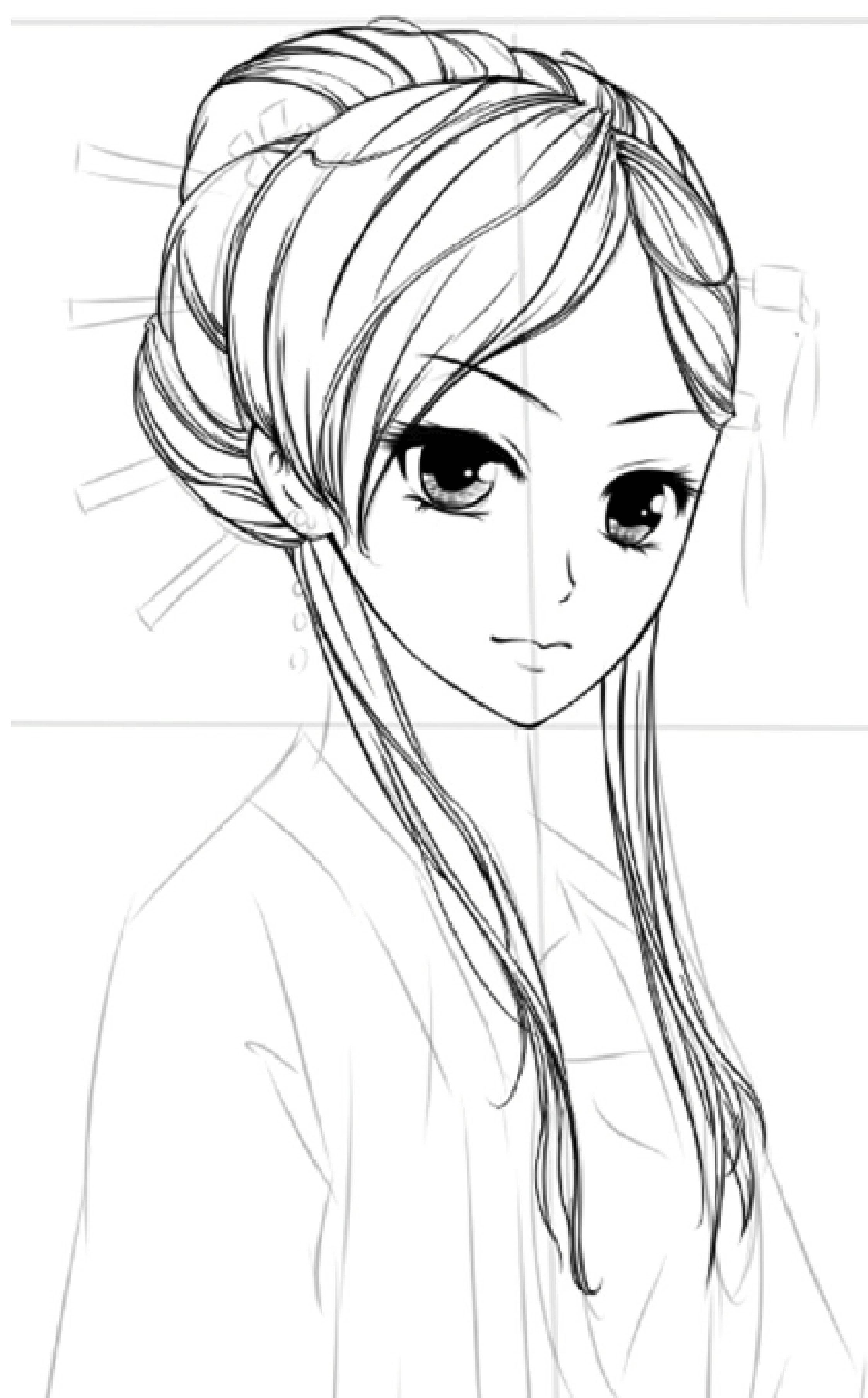
4 根据照片和身体结构简单地绘制出人物的发饰、五官和身体外形。因为是漫画人物，所以脸部做了修改，不必纠结于人物的相似度。





5 继续添加头发和衣服的细节部分，使人物的结构更加分明。

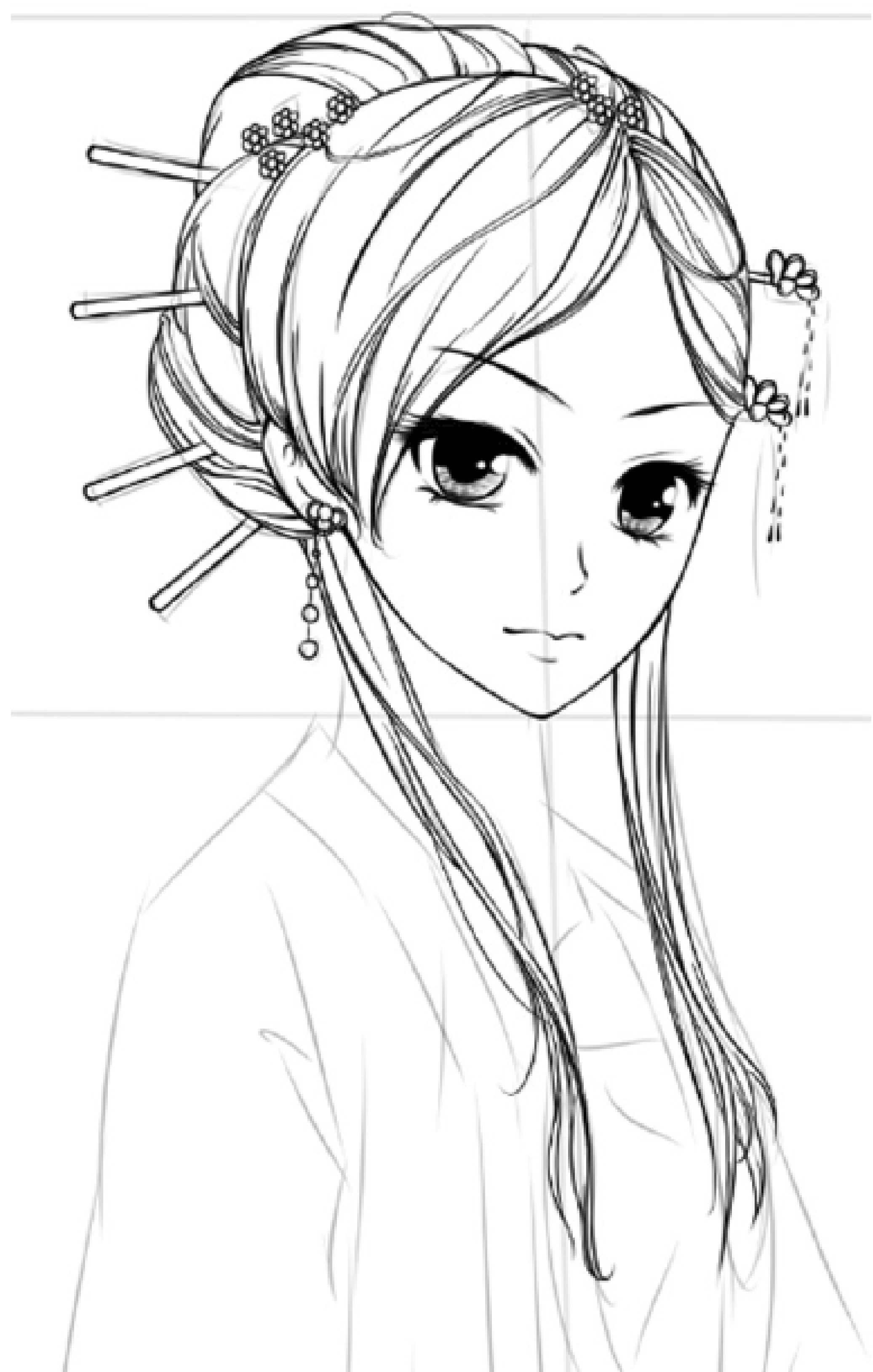
整理画面





6 根据线稿草图先绘制出人物的头发的部分，将头发分绺画出来，使结构层次明了。

7 绘制出人物头上的发饰。古风人物的发饰是非常多样化的，发饰的添加，会让人物的魅力值增加。



8 擦去被发饰遮挡住的头发，使发饰与头发之间的空间关系表现出来。



9 绘制出人物的衣服。衣服的绘制，线条可以相对随意一些。



10 根据草图绘制出人物里面的衣服，并添加衣服的褶皱。



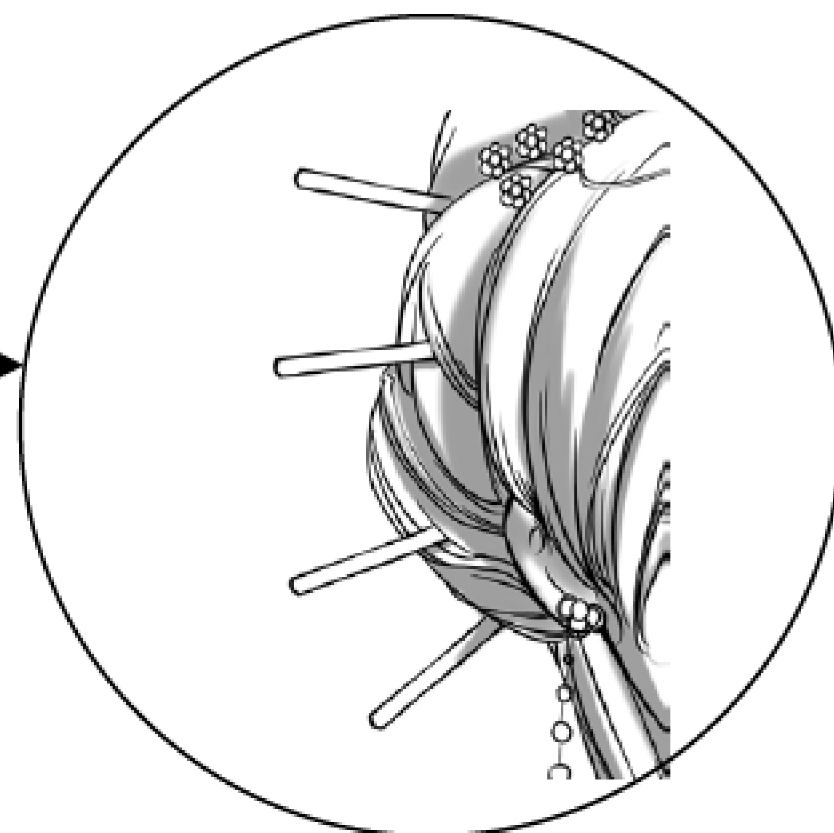
11 给人物设计光源，按照光源首先确定人物阴影的位置。



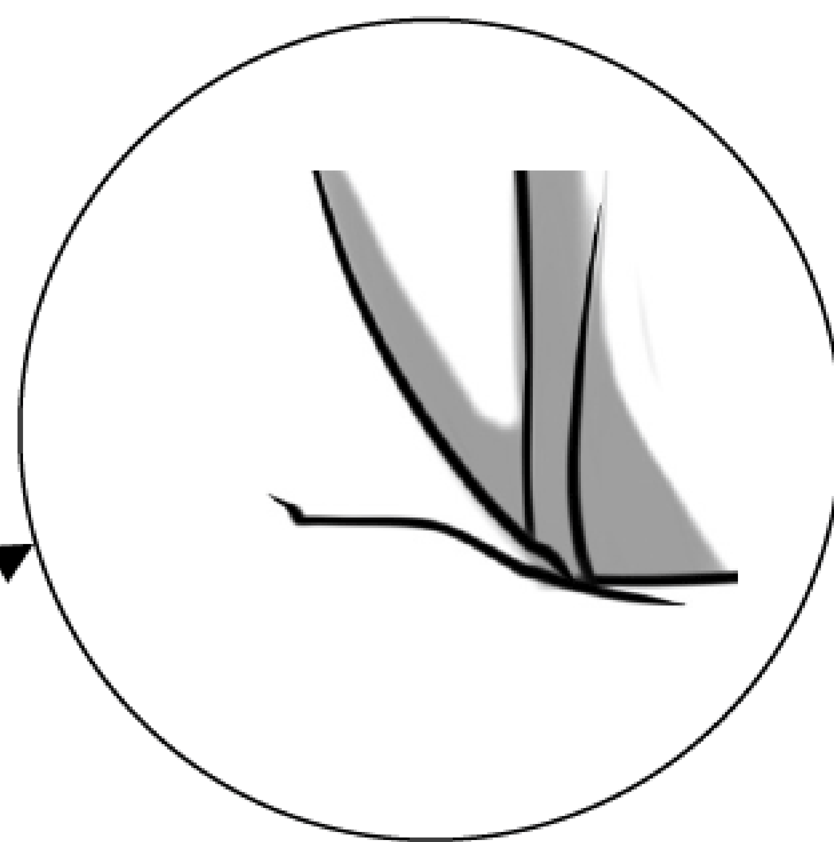


12 详细地刻画人物的阴影，让人物更加立体，画面立体感增强。





头饰的添加使人物更添魅力值，另外要注意头饰跟头部头发的空间关系要正确。



绘制衣服时注意一般在关节处，褶皱会比较多。

13 擦去多余的部分，做最后的修饰，最终效果完成。转漫画时五官要尽量夸张，画上漫画人物特有的大眼睛，人物结构要比较简洁明了，根据真人创作出新的作品。

第2章

快速上手，线稿绘制

前面一章讲解了漫画的基础知识，本章主要为大家讲解草图绘制，将细化漫画绘制的全过程。在漫画的绘制中，线稿草图步骤只是一个前奏，也不是漫画绘制的最长环节，但结果却是至关重要的。



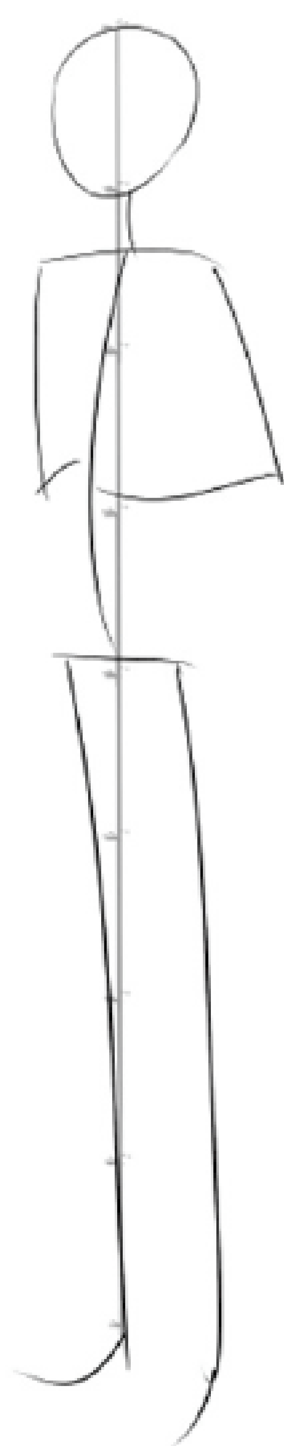


2.1 线稿草图入门

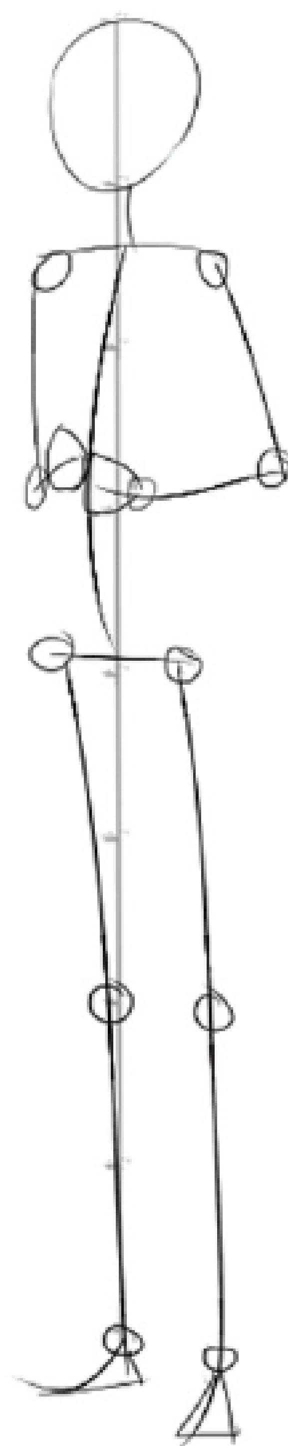
线稿草图是非常重要的一部分，不要看它线条单一，但只要草图绘制好，作品就成功了一大半。本节主要分三步详解线稿草图的绘制流程。

2.1.1 动作姿势的设定

首先，要看清楚想清楚自己所要绘制的人物的动态造型，并用草图简单地表现出来。



1 确定人物的身高比例，这里设计的角色约为8个头身长。



2 用小圆圈标记出人物的关节，这些关节将影响到角色动作。再大致概括出手脚姿势。



3 沿着纵向的结构主线简单勾勒出人物的胸腔和臀部的形状结构。



4 继续描画出手臂和腿部的结构，右边的手臂被遮住，只能看到一小部分。



5 根据前面的基础简单地勾勒出人物的身体结构。



6 继续绘制出人物的手指动作。

2.1.2　五官发型的设定

接下来我们要初步确立人物的五官，以及人物的发型设计。



1 用十字基准线来确定五官位置。十字线能很准确地帮助我们找到不同角度的五官位置。



2 根据发型的轮廓线，给人物添加发丝，并区分人物头发的层次关系。



2.1.3 服饰配饰的设定

人体的形态结构出来后，我们就可以为其绘制衣服了。根据人体结构图来绘制衣服轮廓，比例要合适。

1 根据人物的身体结构来给人物设计衣服的样式。



2 绘制出人物身上的披帛。





3 给人物头发添加一些精美的装饰品，提升人物的魅力值。

4 根据人物的身体结构，给人物的衣服添加褶皱，让人物更具层次感。



2.2　线稿草图进阶

草图步骤完成后，就要开始进行线条的整理与阴影部分的绘制了。这一部分将完善我们的画面，完成最终的效果绘制。

2.2.1　清理线稿

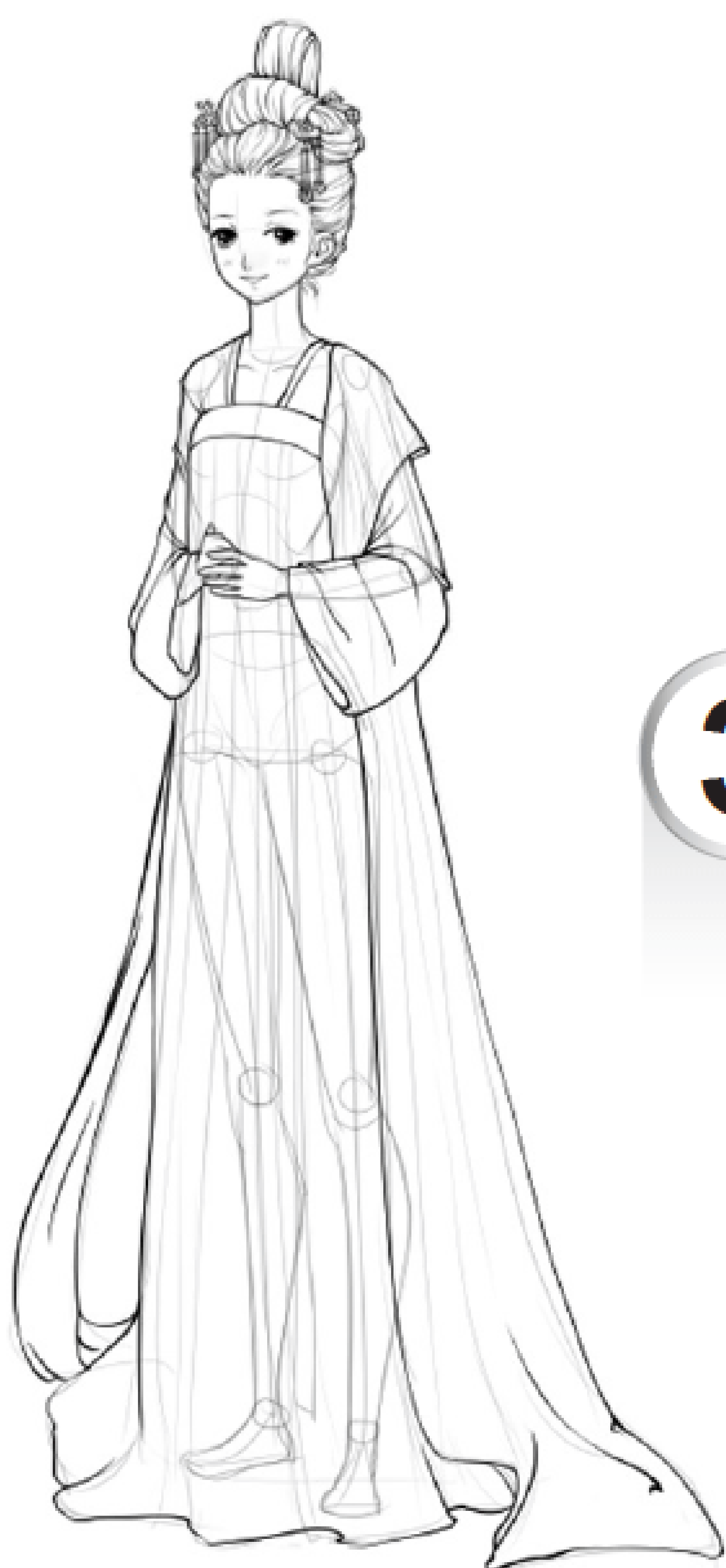
对人物及服饰刻画完毕之后，要将多余的草图线条和辅助线擦除，并对主线条进行检查修改和整理。





1 降低草图的透明度，从头部开始描线。注意线稿的线条一定要流畅干净。

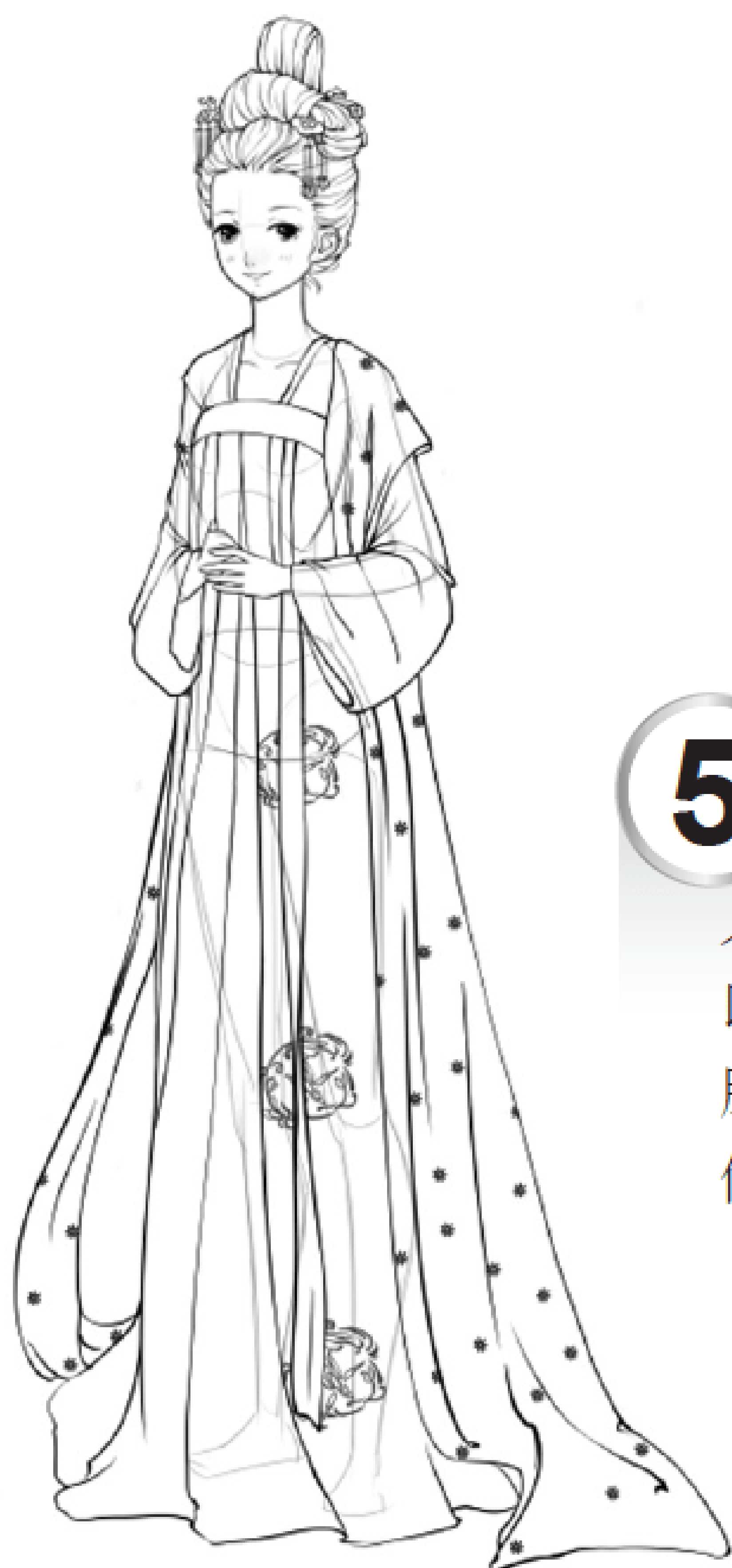
2 继续绘制出人物的眼睛，给人物添加腮红，使人物的面部更加传神。



3 接着上一步，继续绘制出人物的衣服，注意衣服是丝绸质的，线条要相对圆滑些。



4 给人物的衣裙添加层次关系和褶皱，让人物衣裙看起来更加立体。



5 如果觉得画面人物比较单调，可以适当地给人物的服饰添加一些花纹做装饰。



6 隐藏草图图层，保留线稿图，这样就得到了一张干净漂亮的线稿图了。

2.2.2 绘制阴影

阴影能增强一幅画的空间感和层次感，让画面变得厚重，让效果更加明显。画面人物身体受光来自右上方，绘制时要注意光源统一。



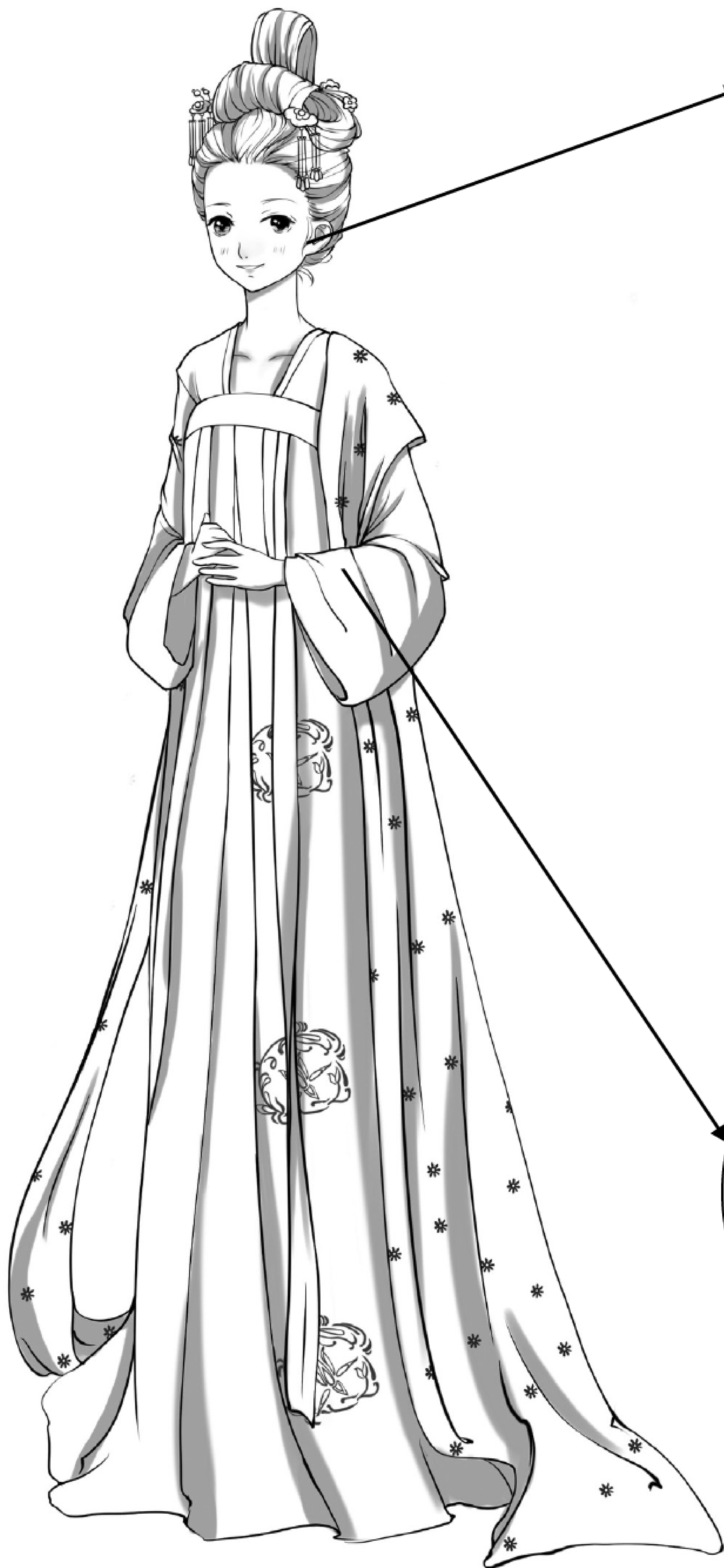
1 给人物设计一个光源，根据光源的方向，给人物添加阴影效果。

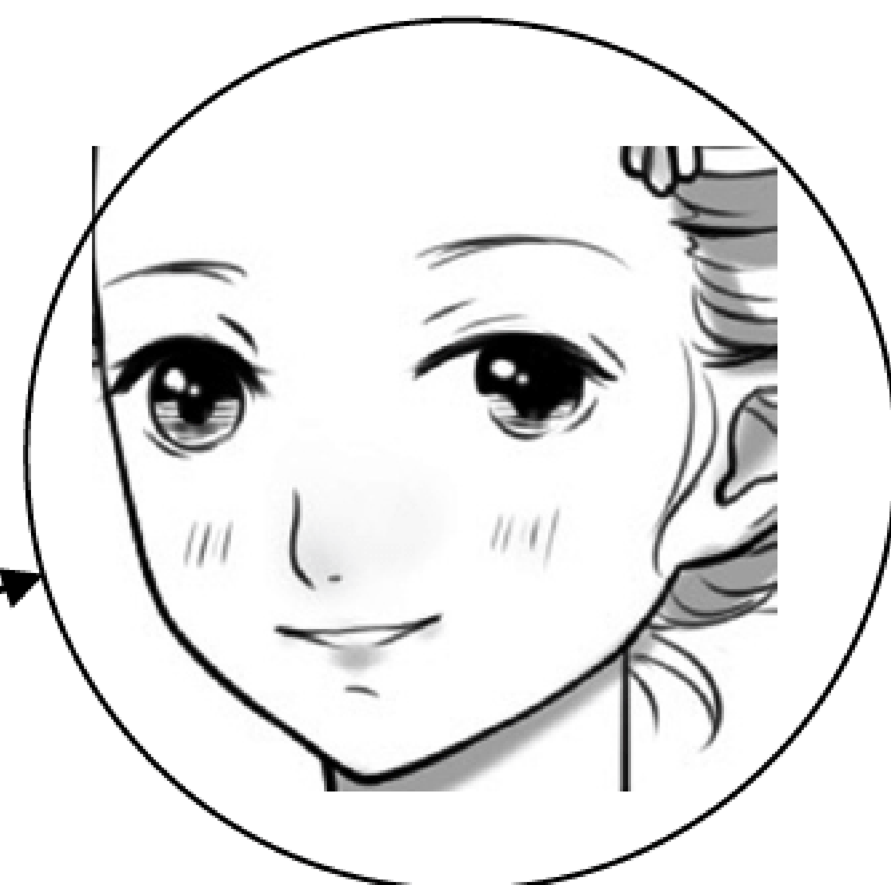


2 根据上一步的明暗效果，详细地绘制出人物的阴影效果。

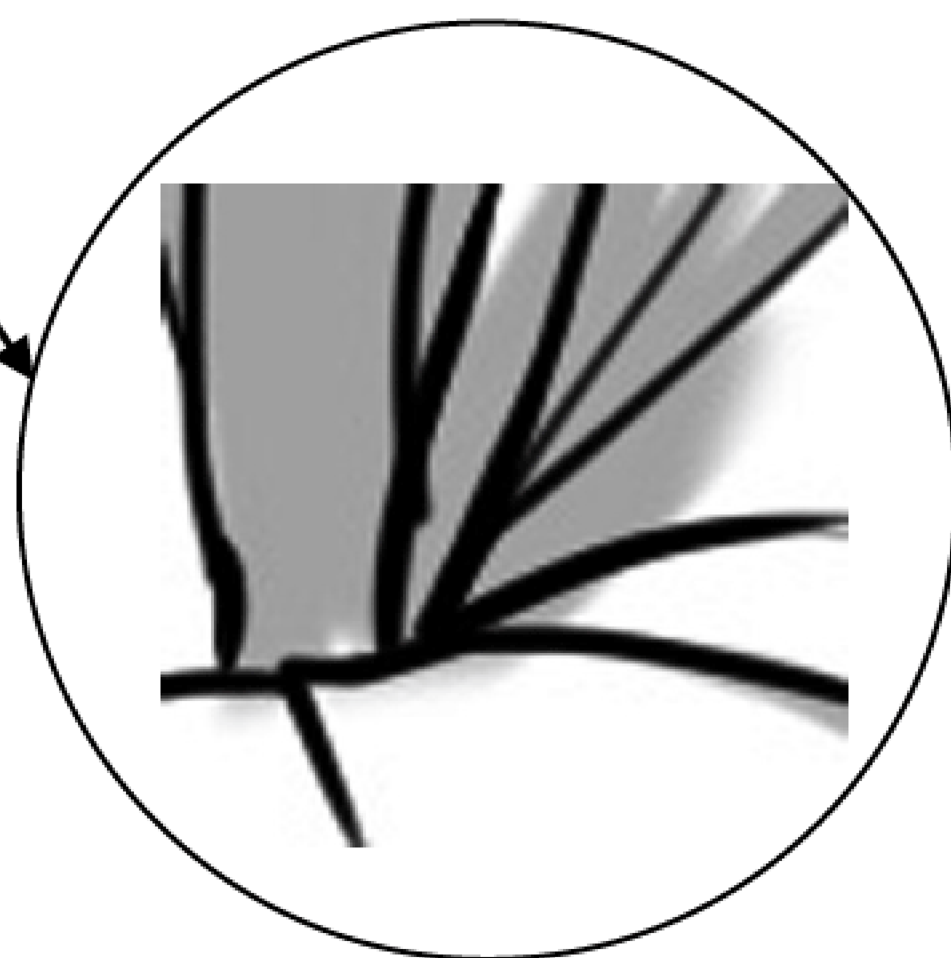
2.2.3　整理画面

一幅画基本完成了，此人物站姿的比例大约8个人头，头发和衣服层次比较多，但一步步地画下来，并不觉得很复杂。





给人物的脸颊添上腮红，再给嘴唇添加颜色，使人物更加可爱漂亮。



注意褶皱一般在关节处堆积得比较多。



2.3 案例强化演练

学习了线稿草图的绘制流程之后，接下来要进一步巩固和提高绘制水平。这一节以两个实例来进行巩固训练，详细讲解线稿草图绘制的完善方法。

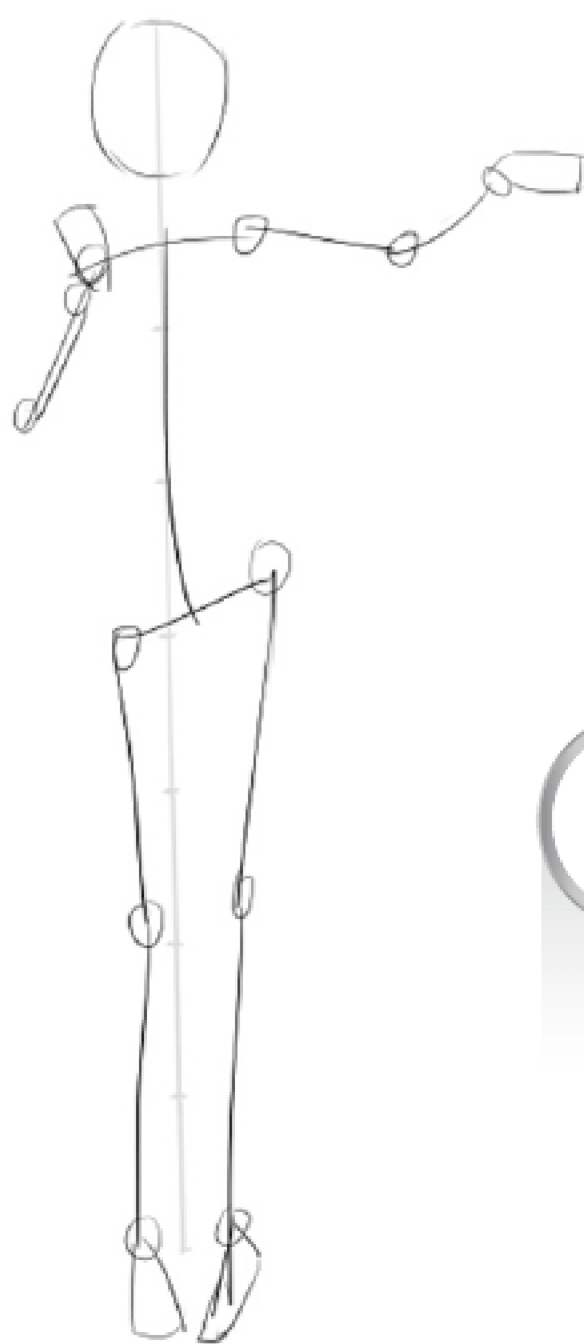
2.3.1 翩翩起舞的美少女

绘制动态

首先，要看清楚想清楚自己所要绘制的人物的动态造型，并用草图简单地表现出来。



1 确定人物的身高比例，这里设计的人物有8头身左右。



2 用小圆圈标记出人物的关节，这些关节是影响到角色动作的，再用简单线条勾出手脚。



3 根据之前确立下来的动作和关节草图，绘制出人体的身体结构。



4 绘制出人物的头发轮廓，随人物的身材设计相应的服饰，勾勒出大致的外形。

形象设计





5 用十字线来确定五官，十字线能很准确地帮助我们找到不同角度的五官位置。

6 根据发型的轮廓线，给人物添加发丝，并区分人物头发的层次关系。





7 根据之前确定下来的衣服轮廓开始设计人物衣服的样式。

8 继续绘制出人物的手部动作，注意手的透视转折。





9 给人物头发添加一些精美的装饰品，提升人物魅力值。

深入刻画



10 降低草图的透明度，从脸部开始描线，注意线稿的线条一定要流畅干净，注意调整画面。

11 继续绘制出人物的头发部分。绘制人物头发时要用线条的走势来表示头发的转折，外轮廓线条较粗。



12 另建一层为人物添加发饰。发饰的添加，使人物更加美丽动人。



13 继续绘制出人物的衣服形状，绘制时可随时调整画面使其合理，不要太拘泥于草图。



14 新建一层给人物的衣裙添加细节和褶皱，让人物衣裙看起来更加立体。



15 隐藏草图图层，保留线稿图，这样就得到了一张干净漂亮的线稿图了。



16 如果觉得画面人物比较单调，可以适当地给人物的服饰添加一些花纹做装饰。





17 接下来就是详细地绘制出人物的眼睛了。眼睛的绘制是一幅人物作品的关键，一双好看的眉眼，会使人物更加传神。

完善画面





18 根据眼睛所确定好的光源，给人物添加阴影效果。



19 根据头部的阴影效果，继续绘制出人物身体部分的阴影。

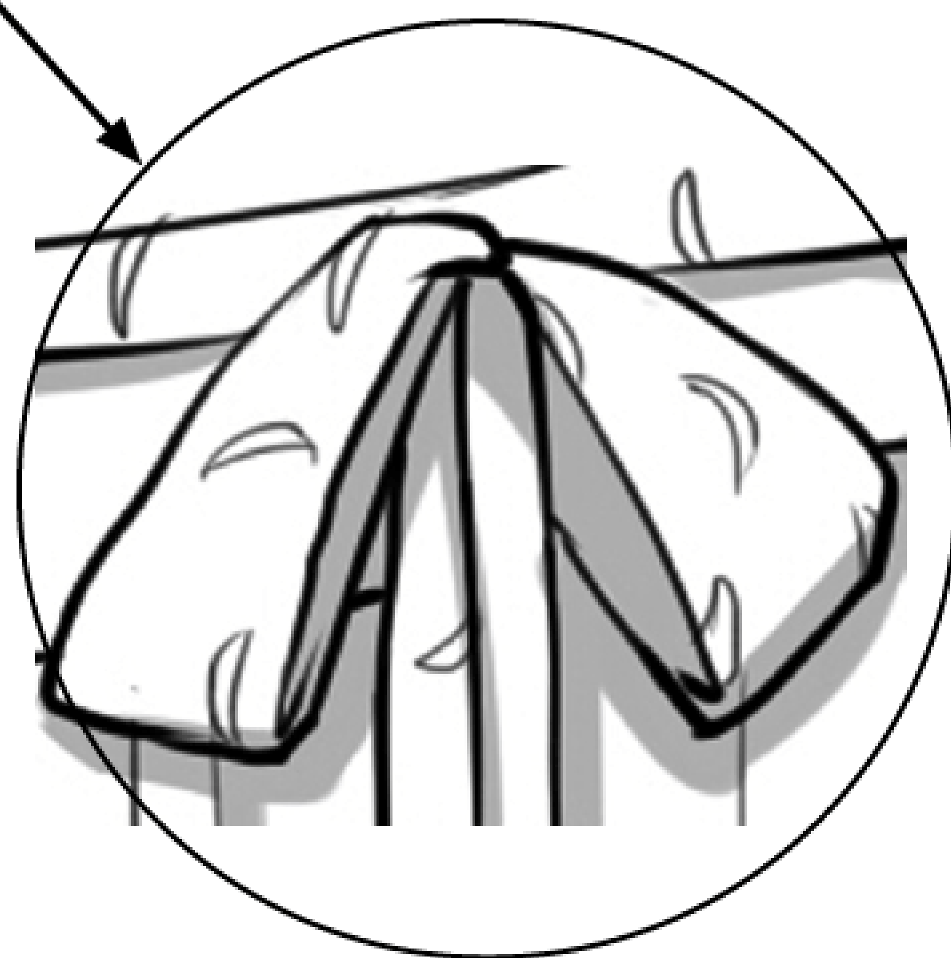


20 一幅画就基本完成了，女子衣袂飘飘，翩翩起舞，姿态优美。

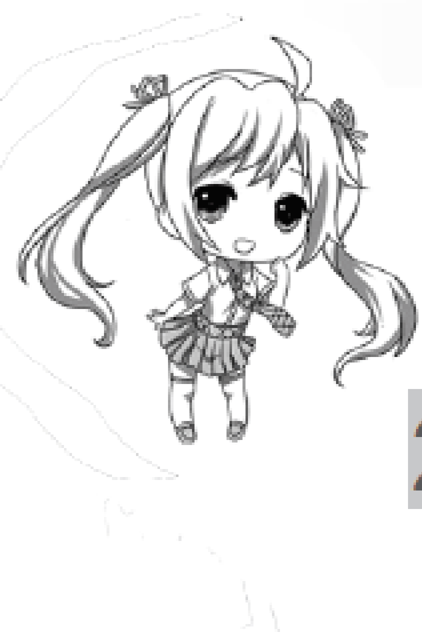




绘制眼睛时要细心。注意神态的细致刻画。



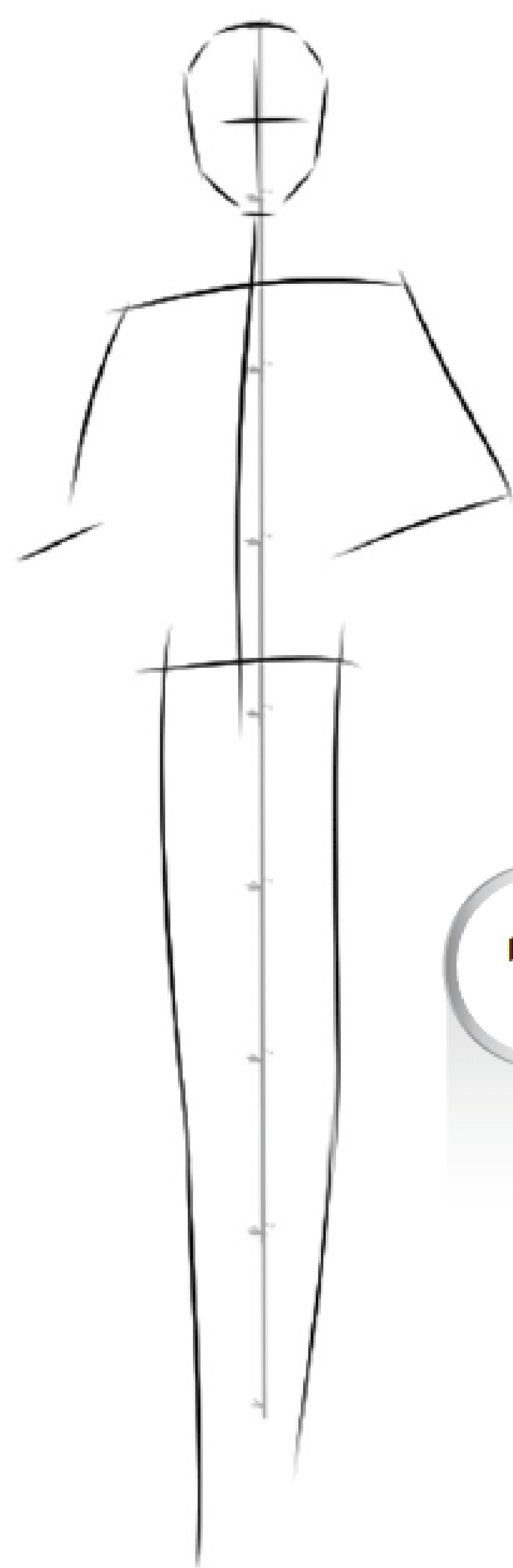
注意腰带阴影的绘制，直接体现腰带与衣裙之间的空间关系。



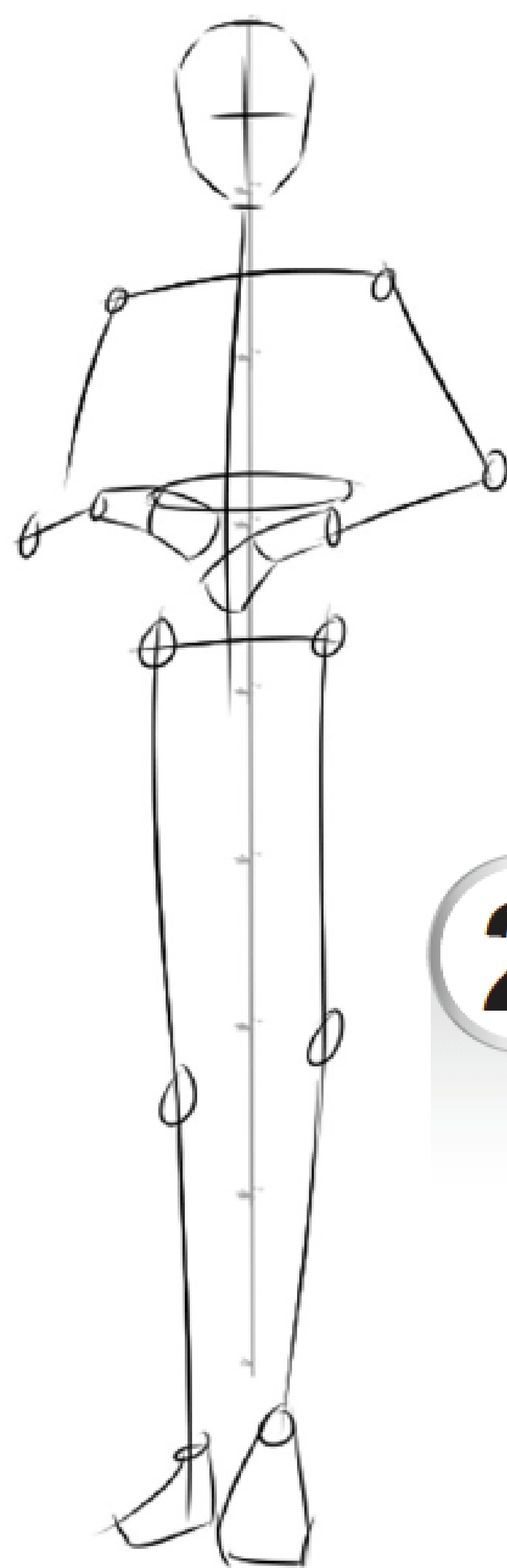
2.3.2　仪态大方的美少女

绘制动态

首先，要看清楚和想清楚自己所要绘制的人物的动态造型，并用草图简单地表现出来。



1　确定人物的身高比例，这里设计的是9头身左右。



2　用小圆圈标记出人物的关节，这些关节是影响到角色动作的，再用简单线条勾出手脚。



3　根据之前确定下来的动作和关节草图，绘制出人体的身体结构。



4　绘制出人物的头发轮廓，随人物的身材设计相应的服饰，勾勒出大致的外形。

形象设计





5 继续绘制出人物的腰带和披帛飘起来时的形状。

6 细化人物的服饰，给人物服饰添加褶皱，并绘制出五官的位置。

深入刻画





7 降低草图的透明度，开始详细地描绘出人物的线稿。

8 根据头发的轮廓线，详细地绘制出人物的头发。







9 继续绘制出人物衣裙的线稿，绘制衣服时线条可以随意些。

10 接着上一步绘制出人物裙子上的褶皱，让衣裙的层次更加分明。



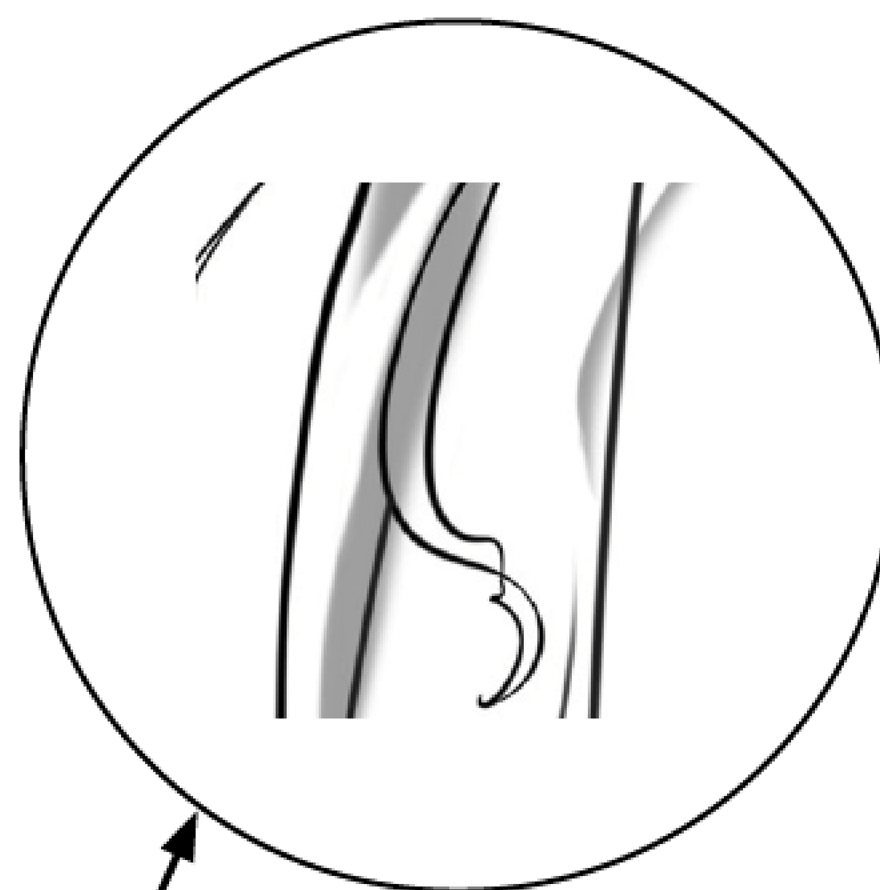


11 清理线稿，擦去一些被遮挡的线条，比如被发饰遮挡的一些头发。

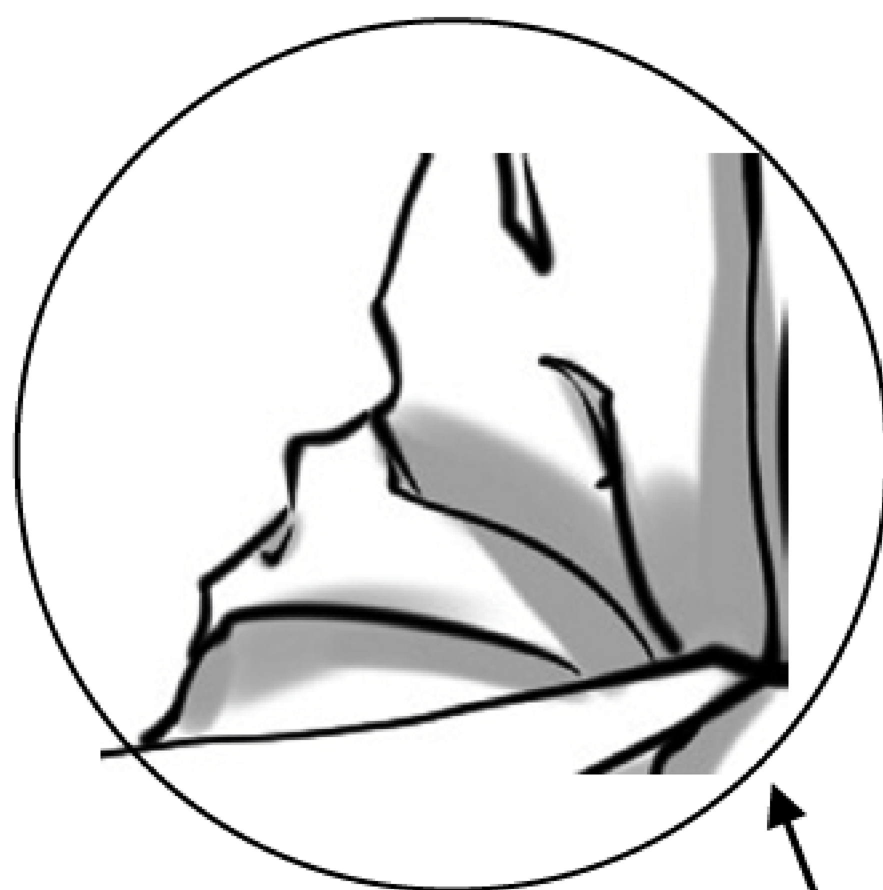
12 给人物添加阴影效果，使人物更加立体化。

完善画面

13 去掉草图，最终效果绘制完成。一个衣袂飘飞的女子缓缓走来，仪态大方、美丽大气。



注意腰带飘起来的绘制，要带有动态感。

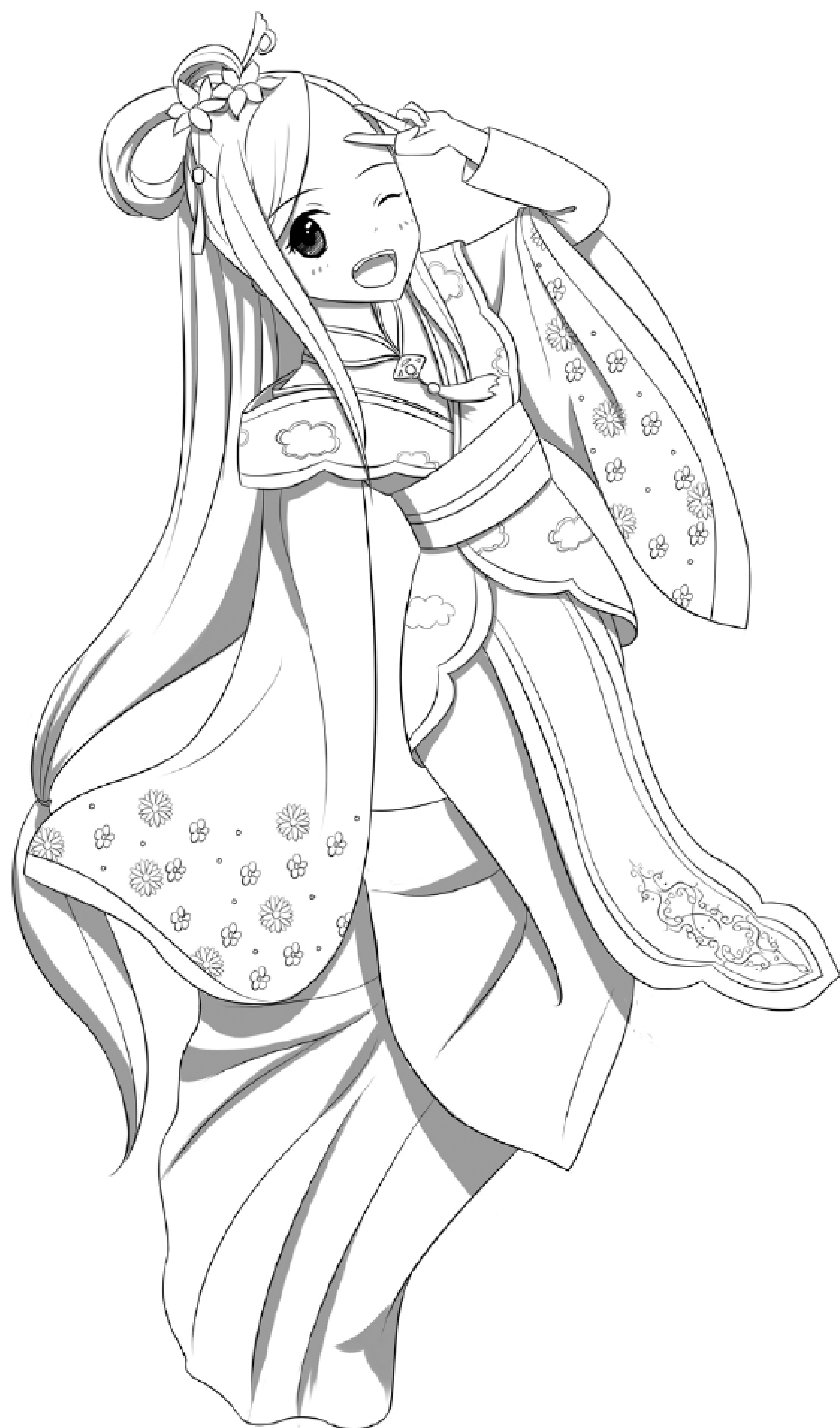


绘制时注意手臂关节处一般褶皱会很多。

第3章

从头开始，看人看脸

欣赏一幅人物绘画作品时，最先看到的就是人物的头部，给人留下最深印象的也是人物的头部特征。本章将重点介绍古风美少女头部的绘制基础、发型的绘制以及表情的绘制，希望读者能够快速掌握。





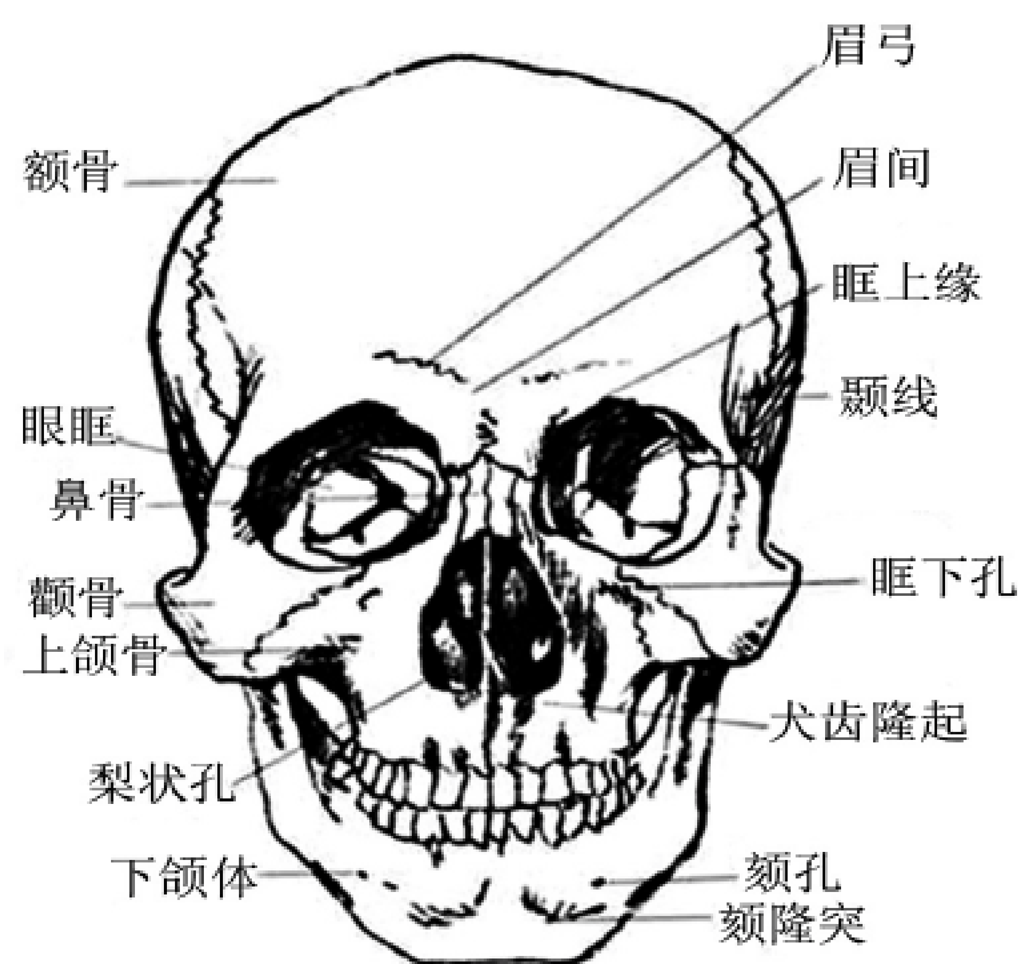
3.1 头部的绘制基础

想要表现人物的喜怒哀乐，最直接的方法就是通过表情来表现，想要绘制出生动的表情，就要了解头部的各种透视表现，还要认识头部的结构，如头骨结构、头部肌肉表现、各种表情下五官的变化等。

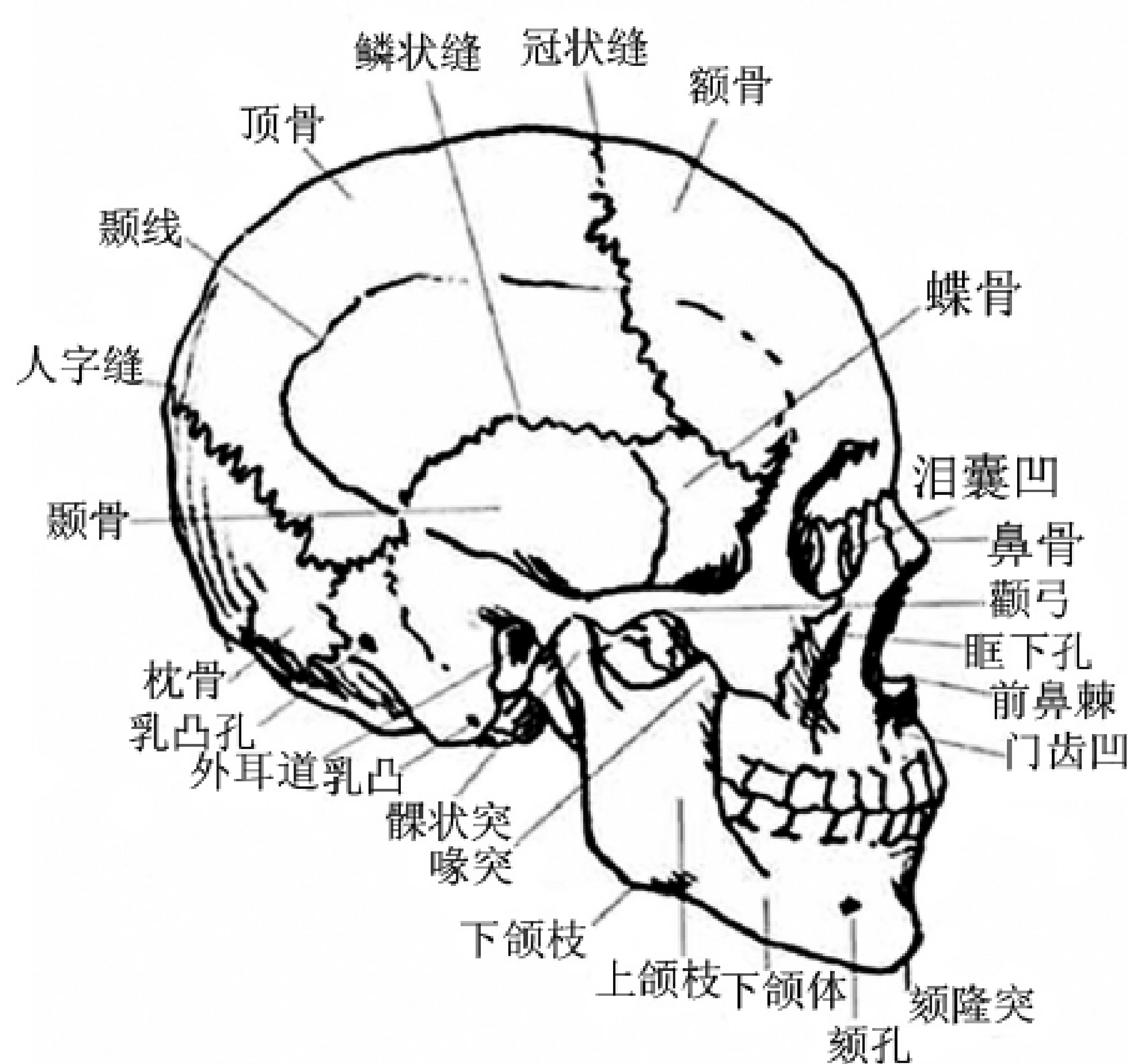
3.1.1 头部的基础知识

人物头部主要由人的头骨和面部肌肉组合而成。头骨包括额骨、眼眶、鼻骨、下颌体等，面部肌肉包括额肌、眼轮匝肌、上唇方肌、颧肌等。

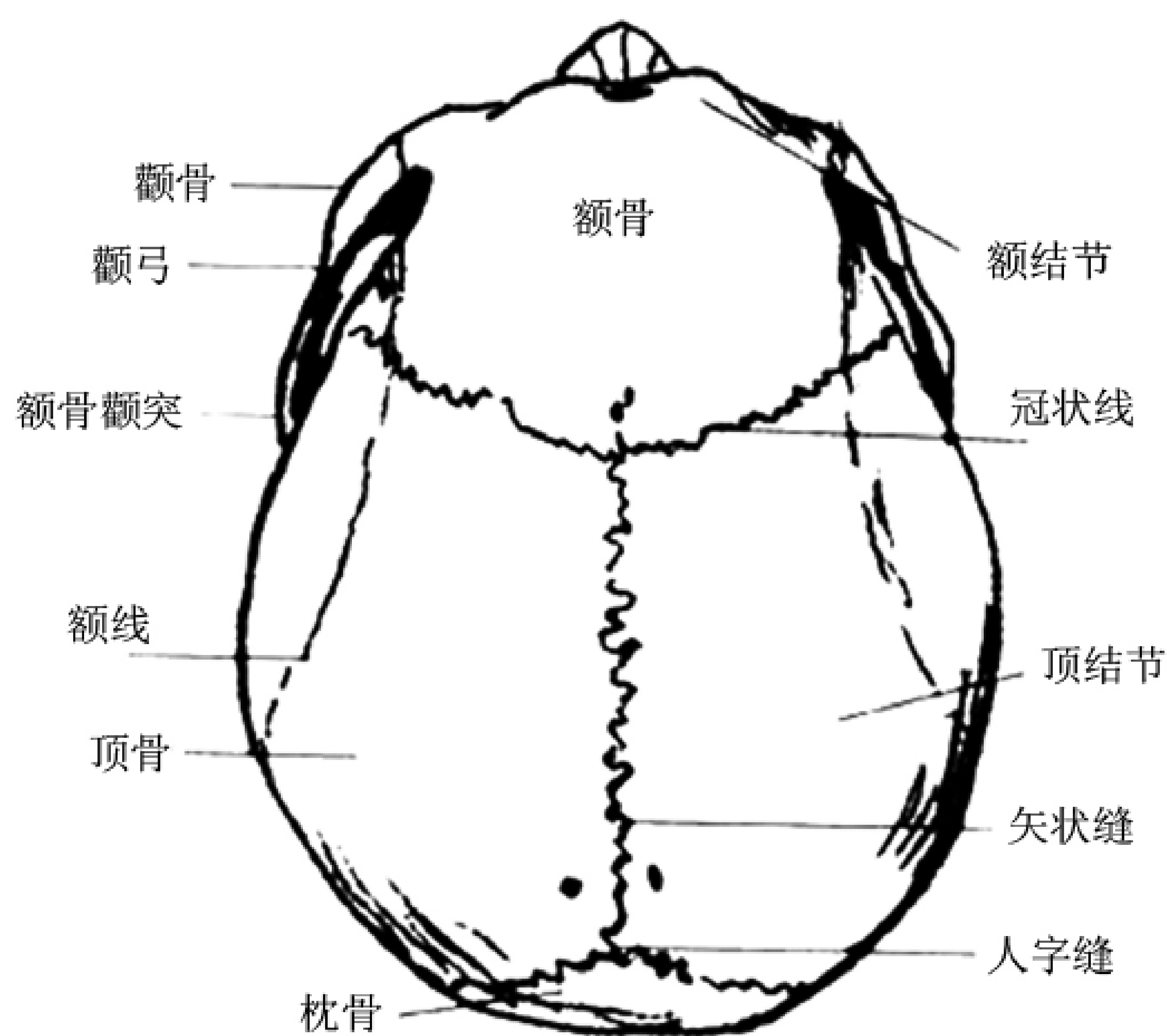
认识头部骨骼



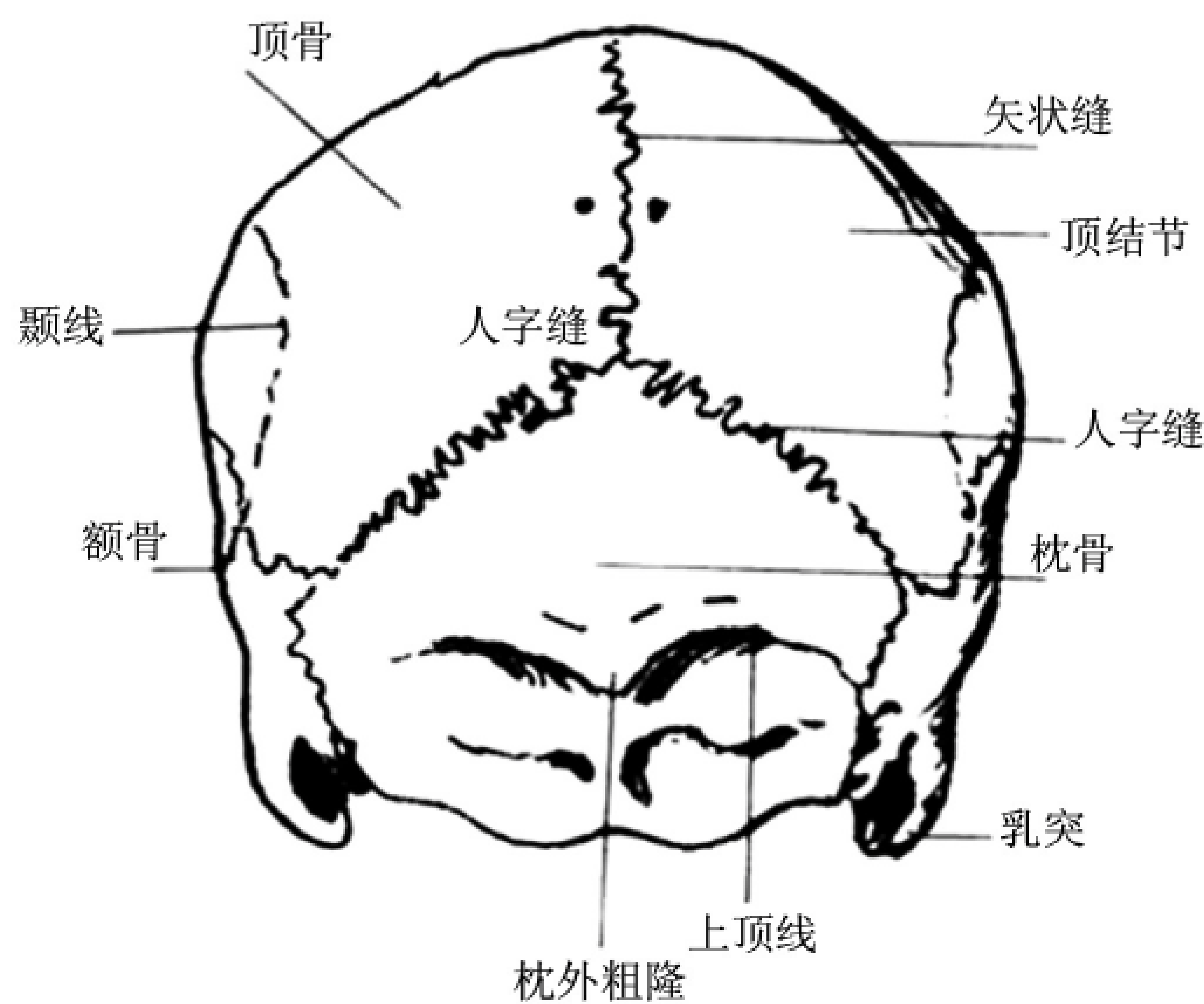
头部正面的结构图



头部侧面的结构图



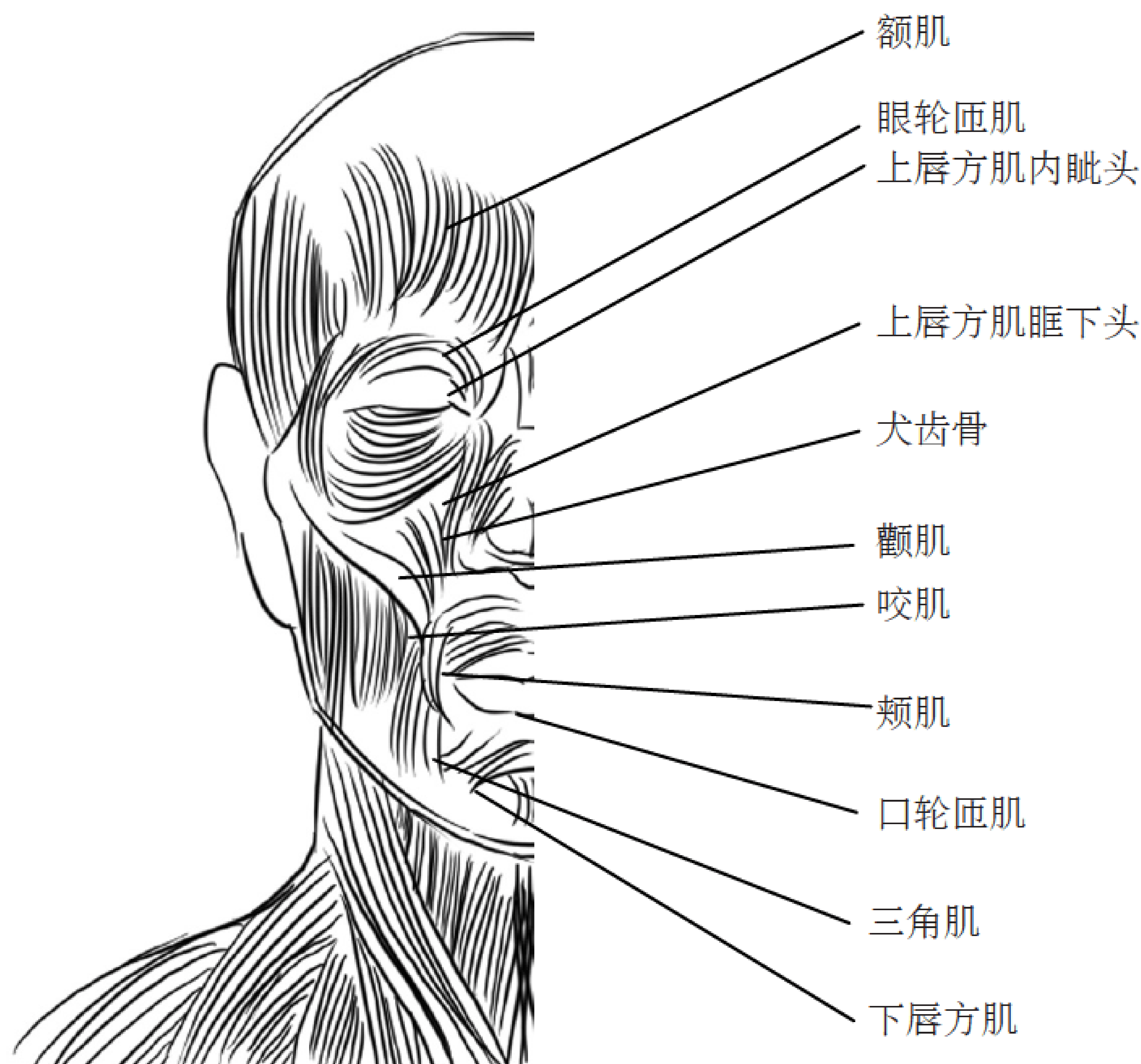
头部顶面的结构图



头部背面的结构图

头骨决定了头部的基础外形，如额头宽大凸出、暴牙、高颧骨、方脸或长脸等。

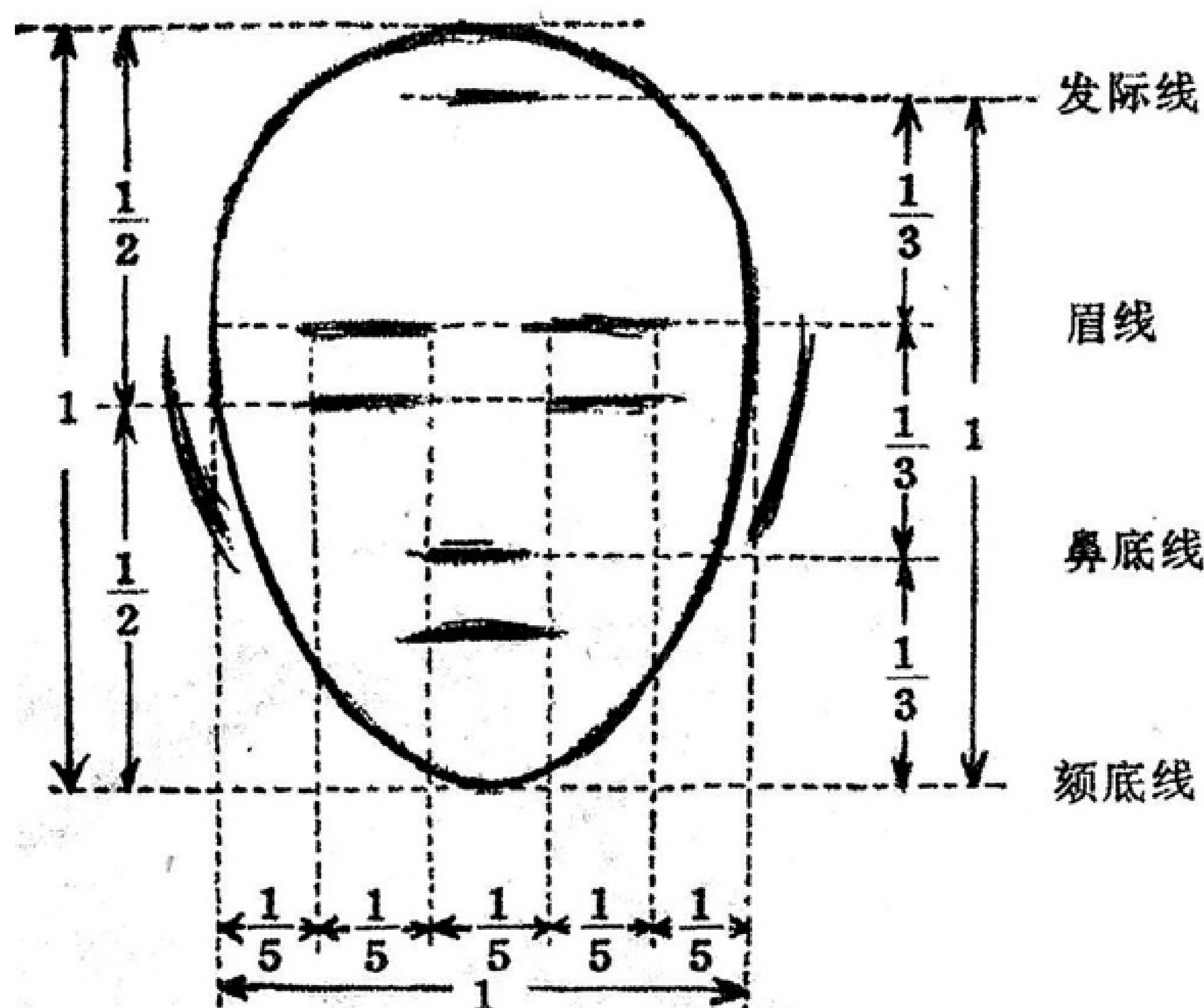
面部肌肉与三庭五眼



面部肌肉示意图

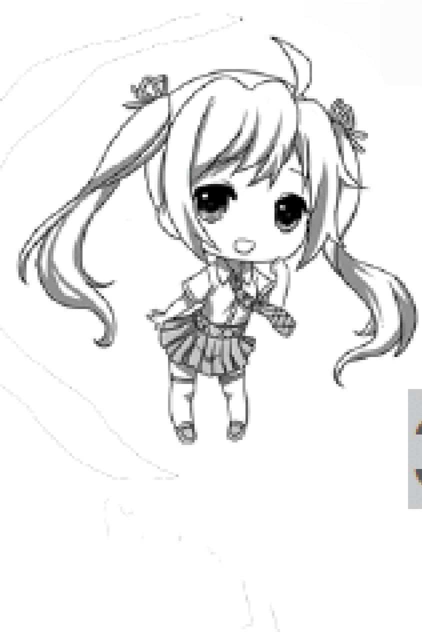
头骨之上覆盖的是肌肉层，包括额肌、眼轮匝肌、上唇方肌、颧肌、咬肌、口轮匝肌、三角肌、下唇方肌和颊肌等。肌肉是表现对象表情十分重要的因素，因为不同的人物，其初学者没有对头骨结构和肌肉进行细心地观察和分析，而只是盲目地绘画，是不会有多大进步的。所以，学习和研究头部结构是必要的。

绘制人物，第一步就要熟悉人的面部特点，虽然每个人的脸各有特点，但还是有一定规律的。



三庭五眼示意图

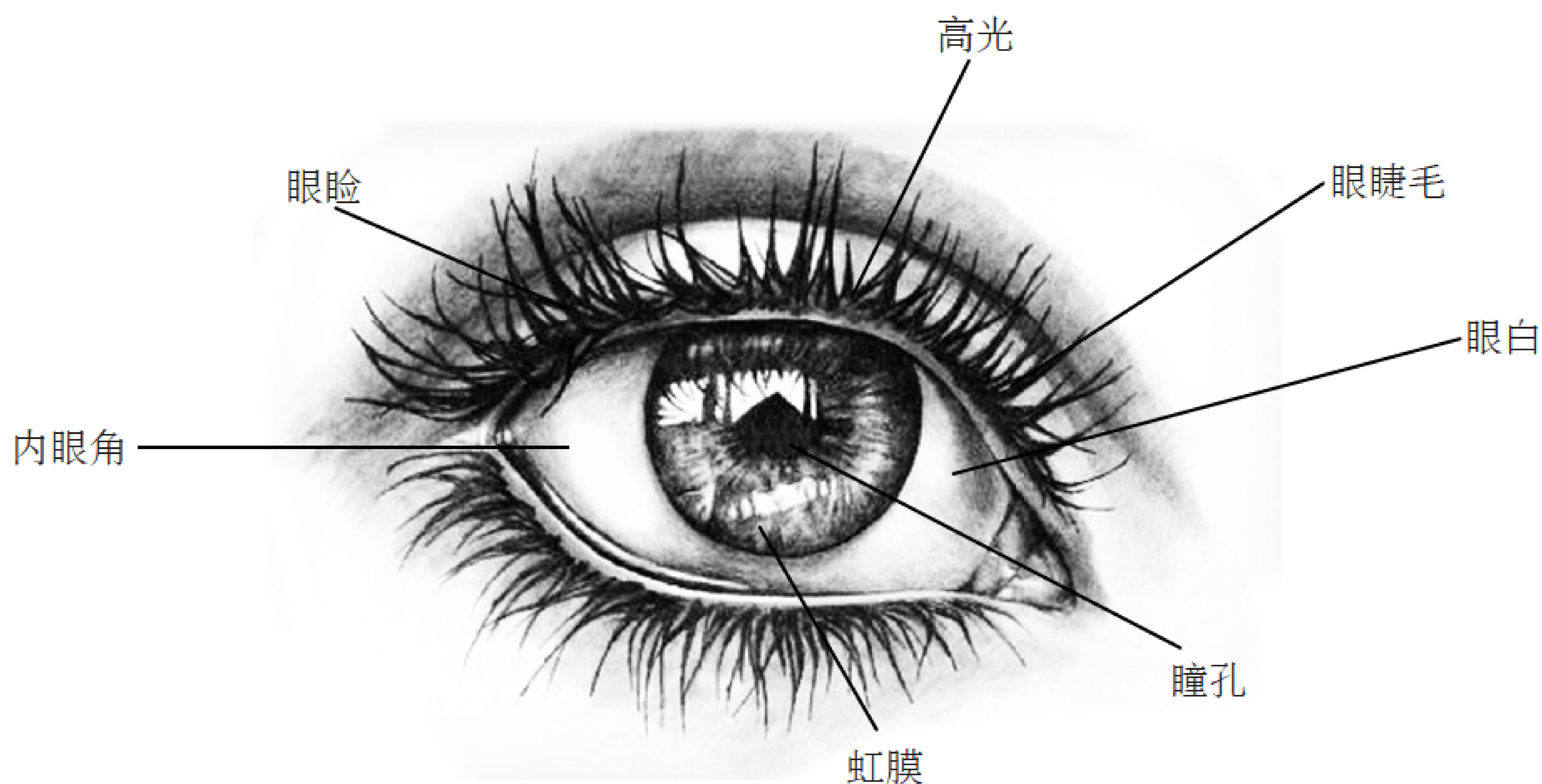
东方人的面部比例简单来讲就是——三庭五眼，这是一种相对恒定的比例关系。三庭指脸的长度比例，把脸的长度分为三个等份，从前额发际线至眉线，从眉线至鼻底线，从鼻底线至下颏线，各占脸长的1/3。五眼指脸的宽度比例，以眼形长度为单位，把脸的宽度分成五个等份，从左侧发际至右侧发际，为五只眼形。两只眼睛之间有一只眼睛的间距，两眼外侧至发际线各为一只眼睛的间距，各占1/5比例。



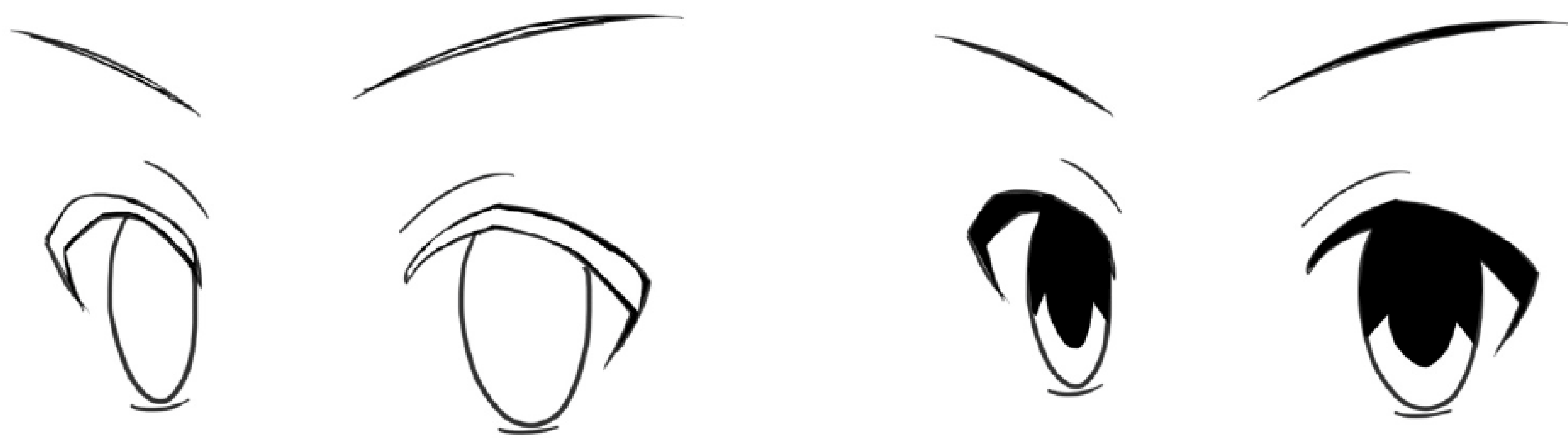
3.1.2 五官的塑造——眼睛

五官是人物最重要的一个部分，也是表现人物精神状态和情绪变化最直观的部位。一名美少女必定要有一副精致的五官，虽然每个人物都有眉眼、耳朵、嘴巴、鼻子，但形状都各不相同，不同形状的五官可以表现出不同类型的人物。接下来将分别介绍五官的绘制要点。

眼睛是五官中最为重要的一部分，尤其是美少女。美少女的眼睛是整个五官中最突出的一部分，通过漂亮传神的眼睛可以表现出人物的精神状态。那么如何绘制好古风美少女的眼睛，下面先来了解一下真实人物眼睛的基本结构。

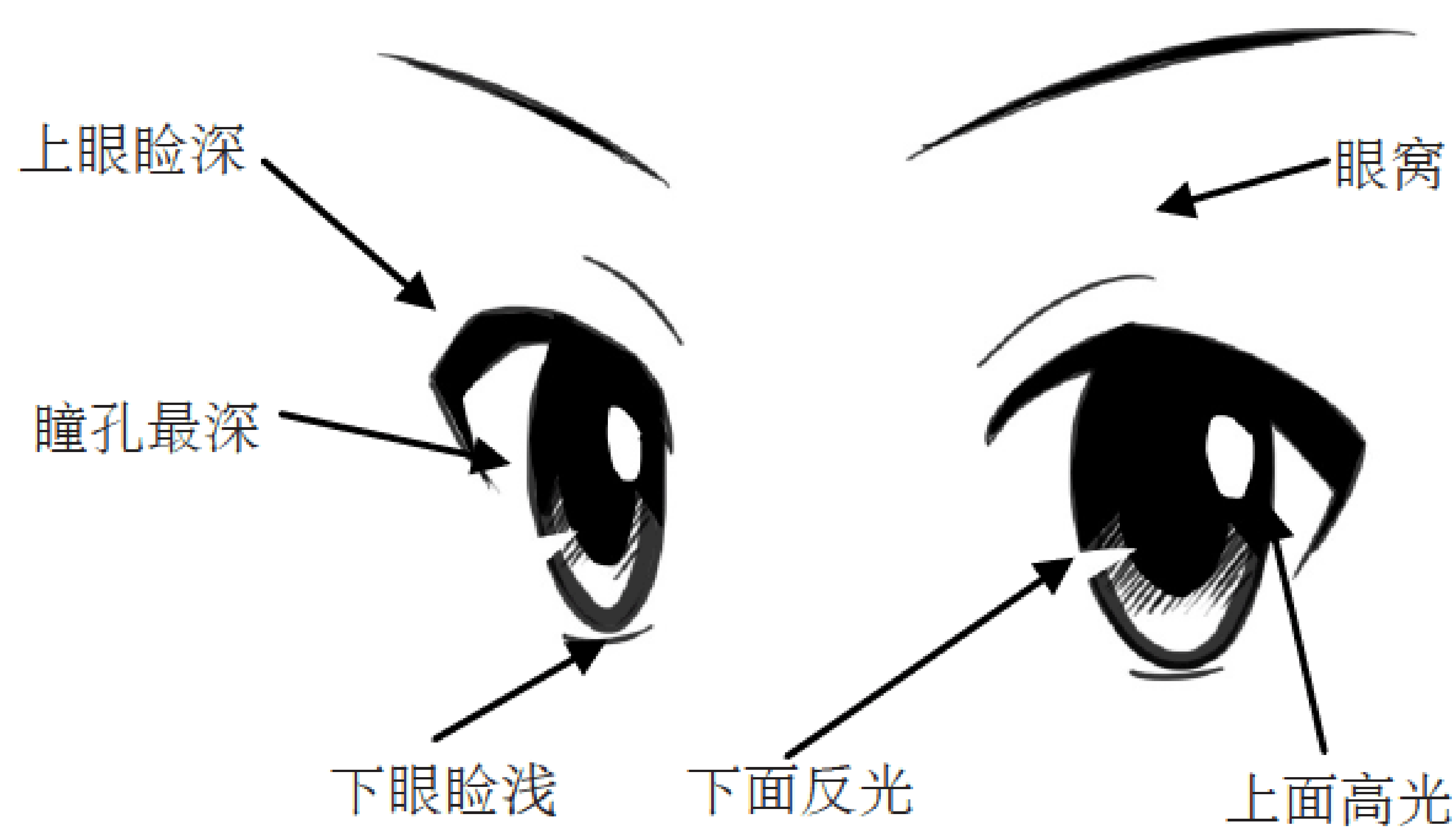


眼睛的画法



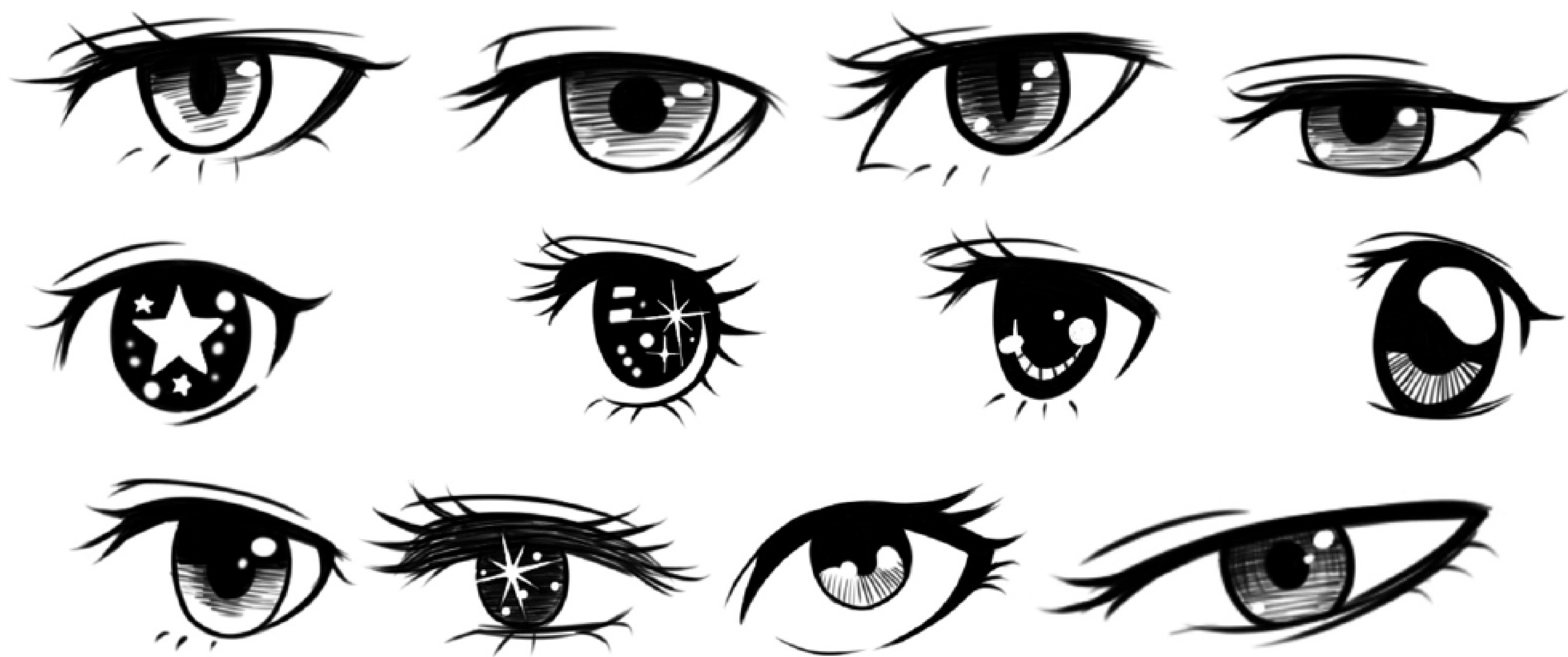
1 用简单的线条勾勒出眼睛的外形轮廓。

2 加深眉毛，加深上眼睑，加深眼瞳上方和中间。



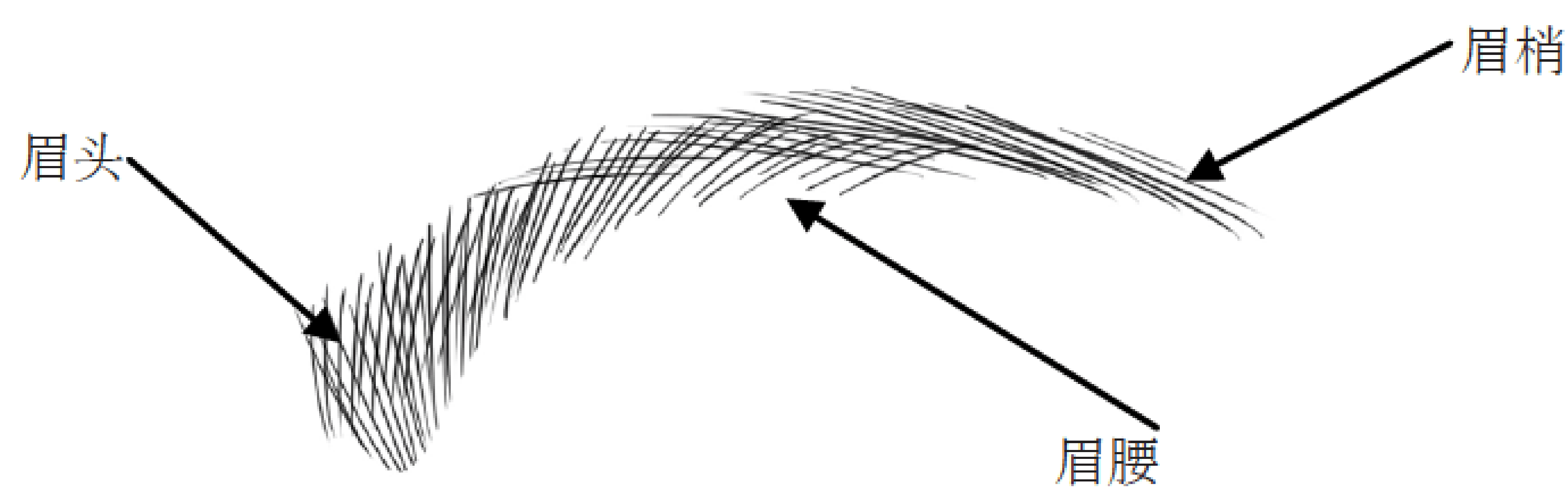
3　从上至下，在眼瞳上铺上一层由深到浅的线条，加深一圈眼瞳轮廓，然后在眼瞳右上角和左下角分别添加上高光和反光，让眼神生动起来，这样，简单漂亮的眼睛就绘制完成了。

12种漫画眼睛



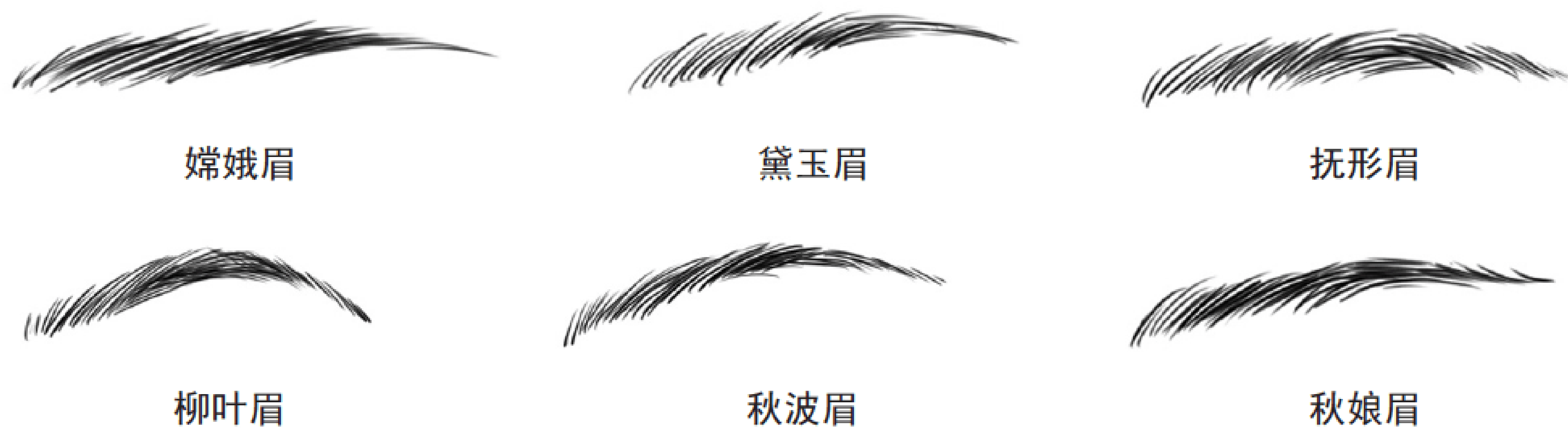
3.1.3　五官的塑造——眉毛

要绘制眉毛，首先要了解眉毛的结构。



眉毛是生于眼睛之上的毛发，由眉头、眉腰和眉梢三部分组成。

12种美女眉形







水弯眉



小山眉



新月眉



一字眉



玉羽眉



只燕眉

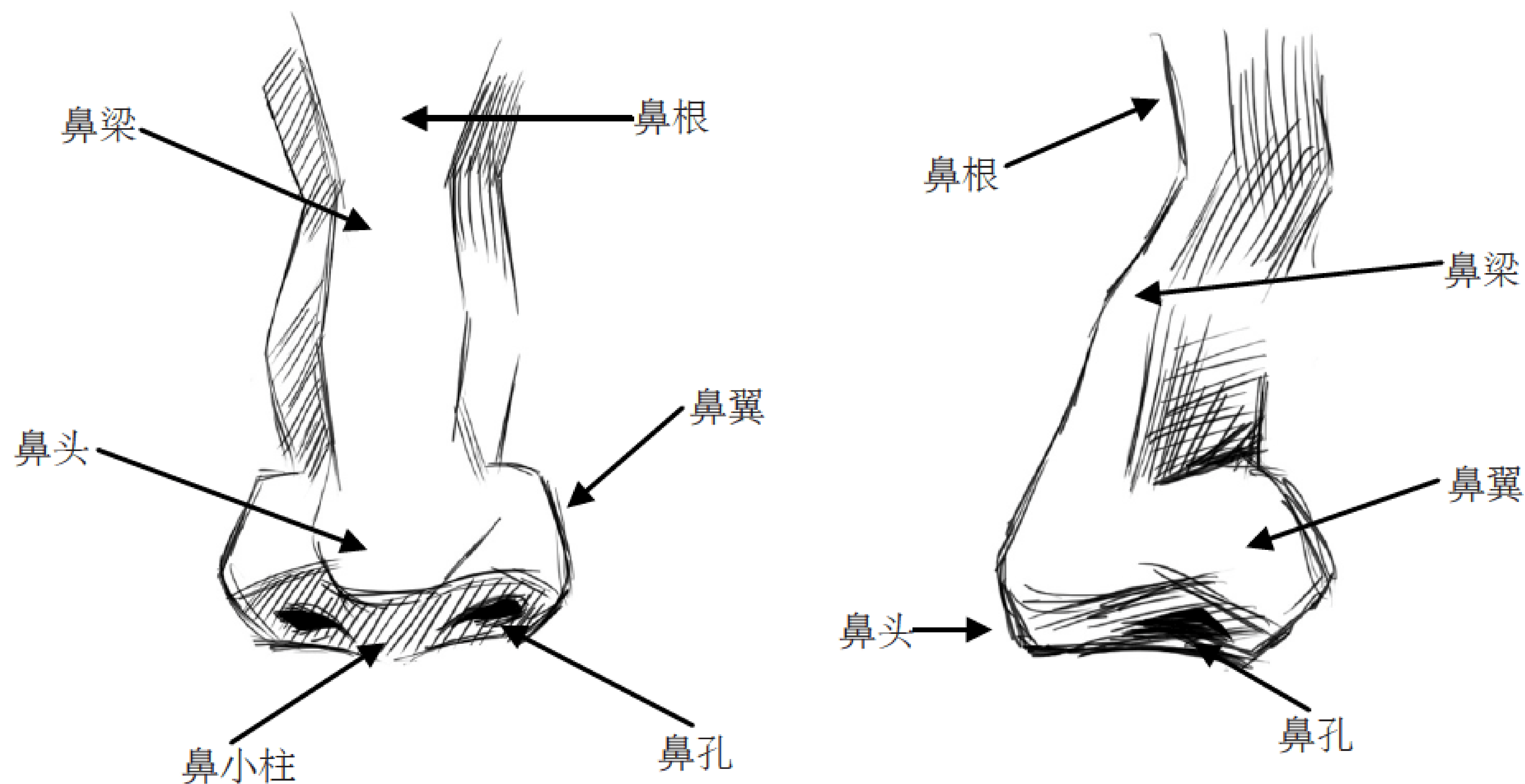
12种漫画眉形



漫画中眉毛不需要一根根地绘制，用简化后的轮廓线绘制即可。

3.1.4　五官的塑造——鼻子

鼻子由鼻梁、鼻翼、鼻孔组成，鼻子突出在脸的中央。在漫画中可以将鼻子简单化，如年龄较小的美少女，为了突现出女孩的可爱，鼻子通常只用一点来表现，有时候为了使人物的五官看起来更加立体，这时候的鼻子要将鼻梁和鼻头绘制出来，以体现五官的立体感。

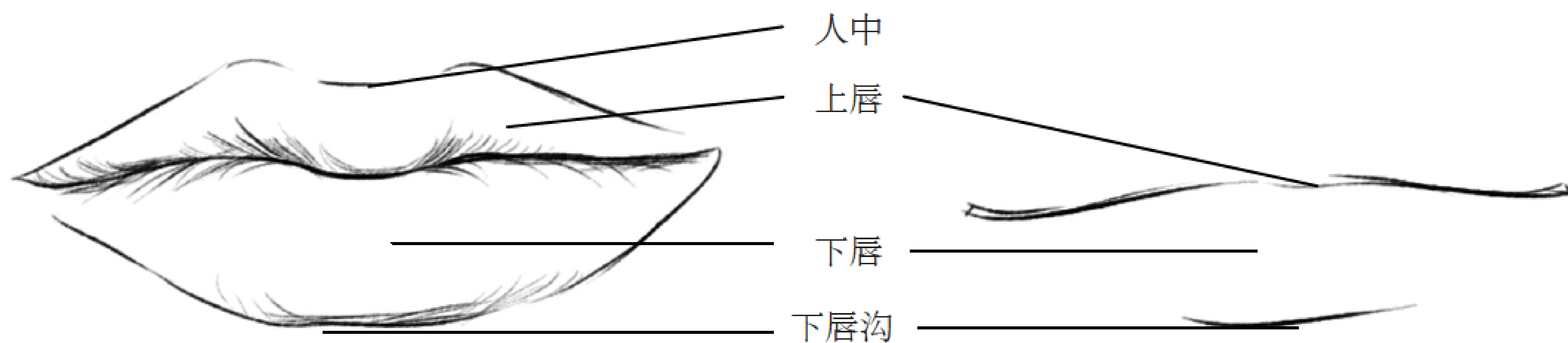


12种鼻子表现



3.1.5　五官的塑造——嘴巴

嘴巴是由上嘴唇和下嘴唇组成，上下唇分别是两个相对的M型。漫画中常常将人物的嘴巴简单化，特别是美少女一类的人物，嘴巴只用一小段线来表示，在Q版人物中，有时候还可以忽略嘴巴的绘制，以表现人物的可爱。

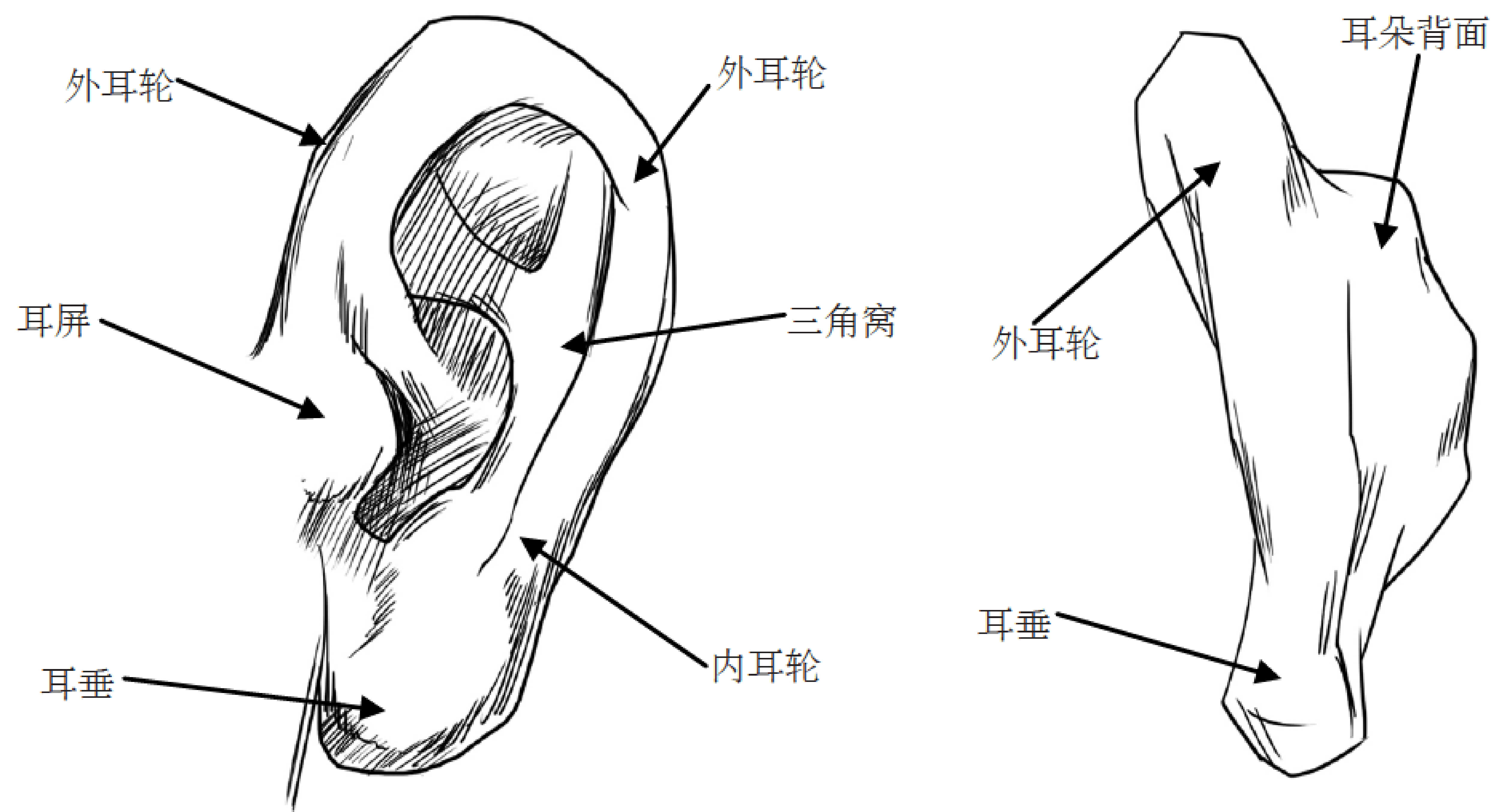


16种漫画嘴形

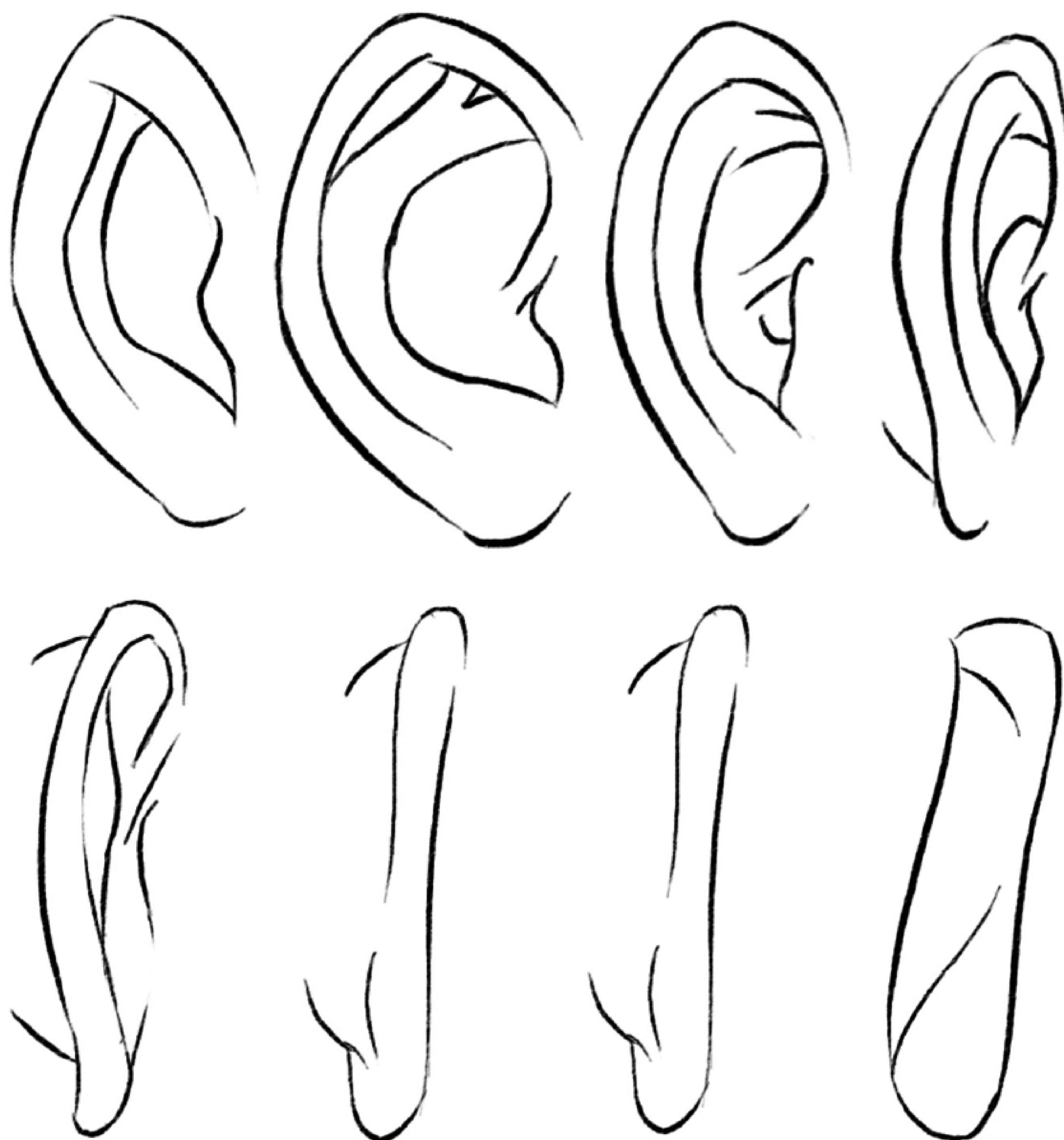
漫画里，嘴巴直接用单线概括绘制出来即可。

3.1.6　五官的塑造——耳朵

耳朵位于头部的两侧，在绘制漫画美少女时很容易忽略掉，因为时常会被两边的头发给挡住。虽然耳朵并不是五官中最重要的一部分，但绘制起来也是相当不容易的。下面先来了解人物真实耳朵的结构，再进行转变。



8种角度的耳朵



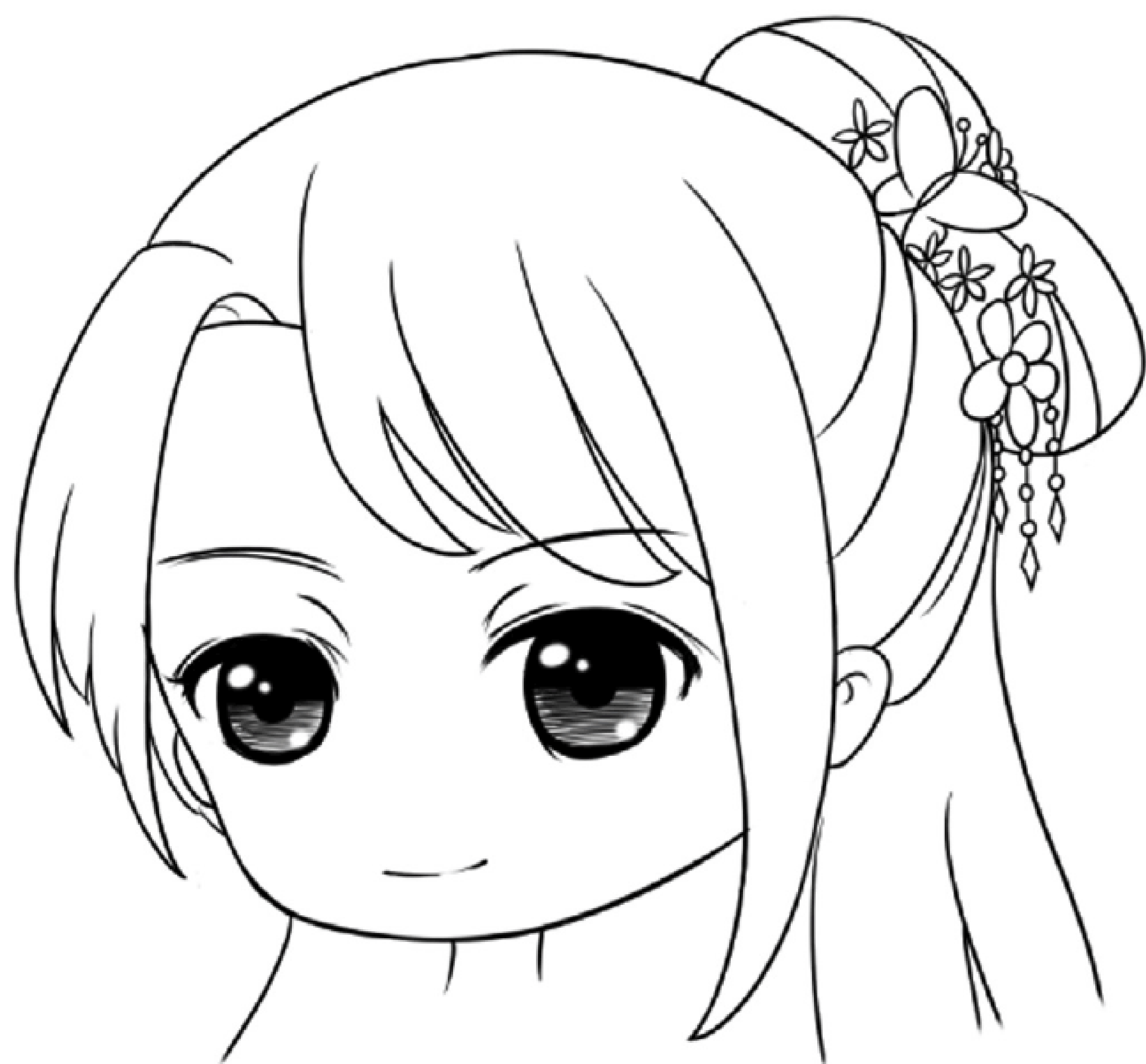


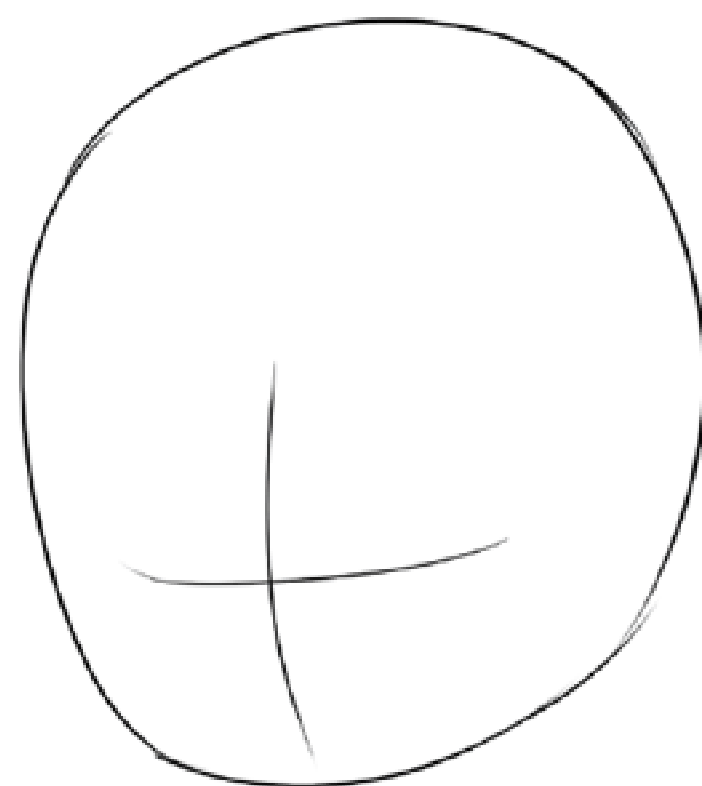
3.1.7 圆脸、鹅蛋脸、瓜子脸的绘制

绘制漫画美少女的头部，首先要掌握最基本的方法，再掌握不同脸型的表现。

圆脸

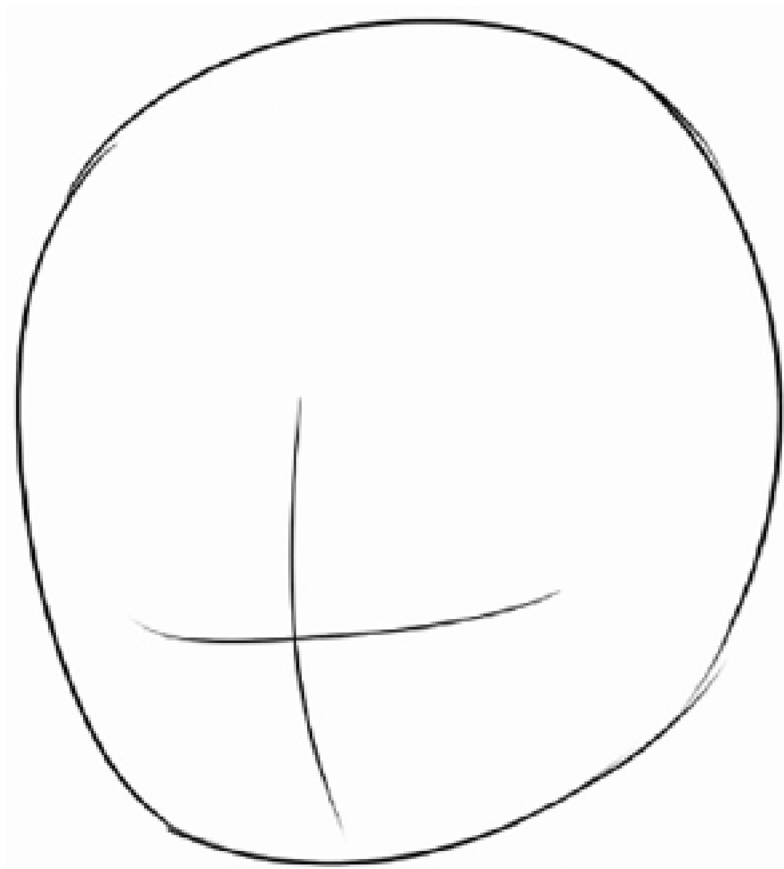
圆脸比较适合年龄较小的美少女和Q版的美少女角色，下巴的轮廓不明显，整个脸呈圆形，给人的感觉会很萌。





圆脸的下巴比较饱满，并且不长。圆脸大多数表现可爱的女孩和Q版人物，所以在绘制基准线时，横线是比较偏下的。

圆脸的绘制方法







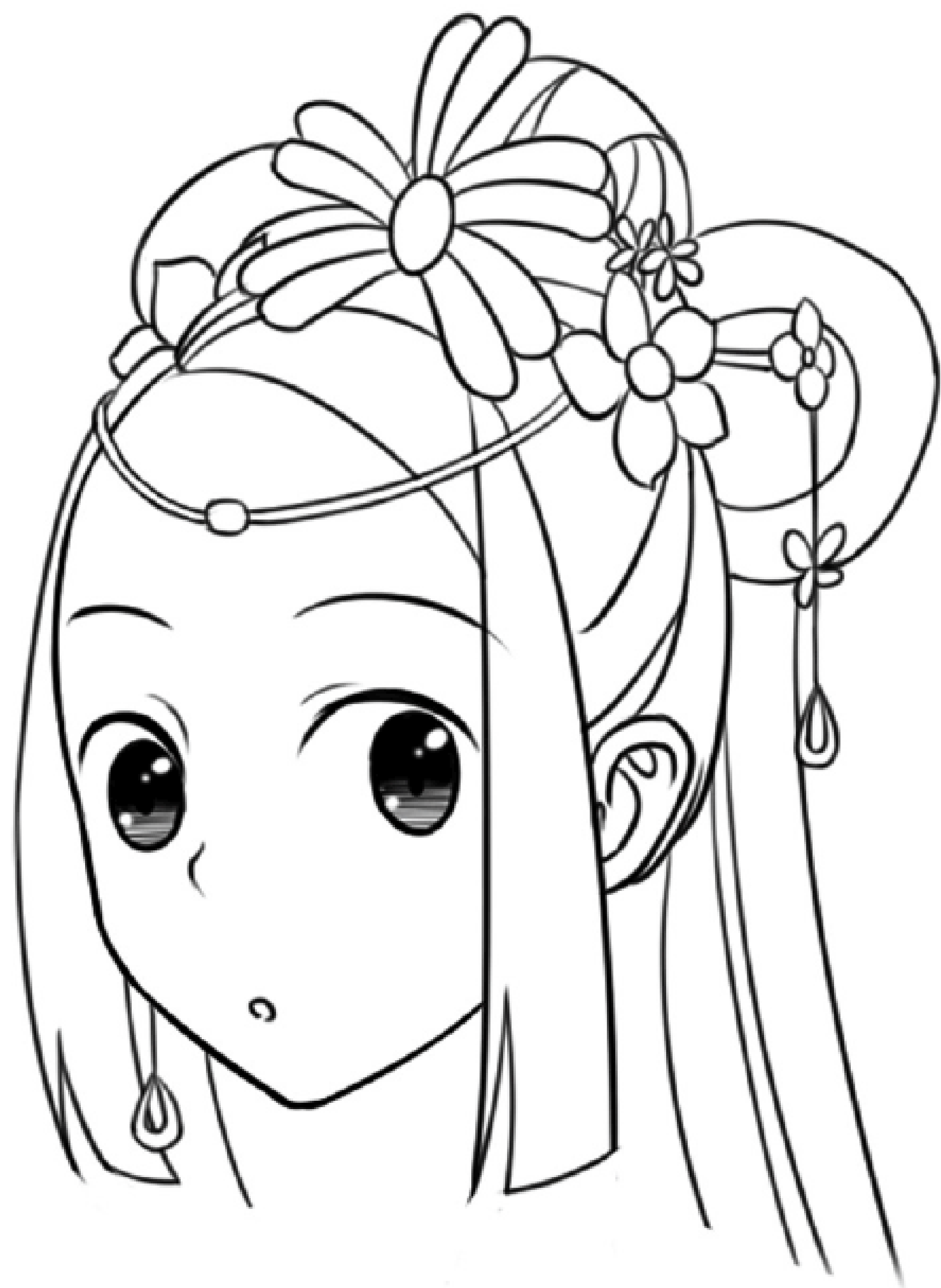
1 大致地绘制出头部的外轮廓线，用十字基准线确定人物的五官位置。下巴比较短，脸部轮廓线比较圆。

2 根据脸部的十字基准线绘制出人物的五官样式，注意可爱的女生眼睛比较大，然后绘制出人物的头发。

3 在上一步的基础上根据人物眼睛的轮廓绘制出人物的眼睛，注意眼睛高光的绘制。擦去线稿，一个可爱的圆脸头部绘制完成。

鹅蛋脸

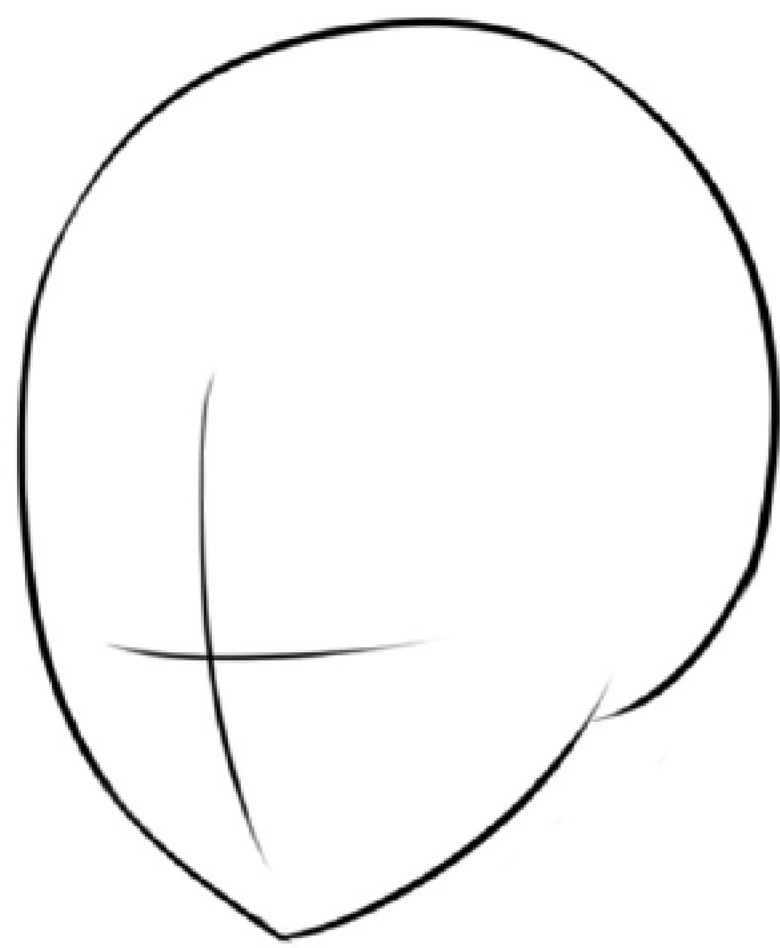
绘制鹅蛋脸时要注意人物的五官比例，如眼睛的宽度是脸颊宽度的五分之一，纵向上额头、鼻子到下巴刚好是相等的，是标准的脸型，也称“美人脸”。鹅蛋脸的特征是线条弧度流畅，整体轮廓均匀，额头宽窄适中，与下半部平衡均匀，颧骨中部最宽，下巴呈圆弧形。鹅蛋脸多适用于表现淑女角色。

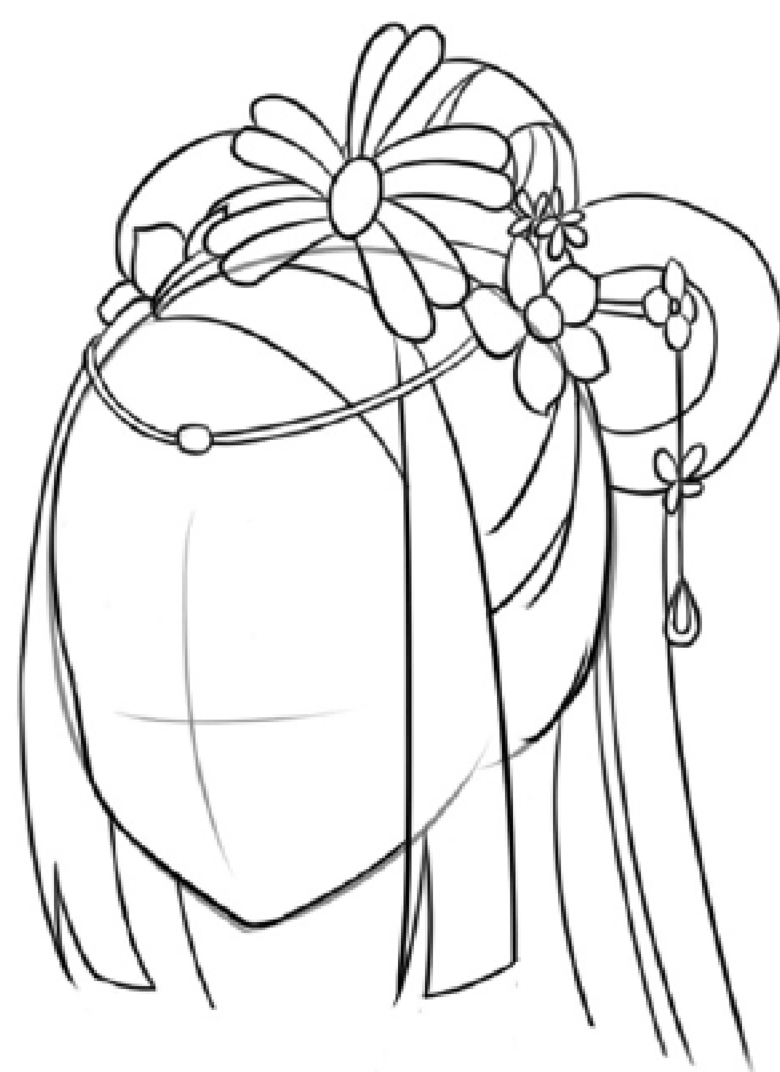


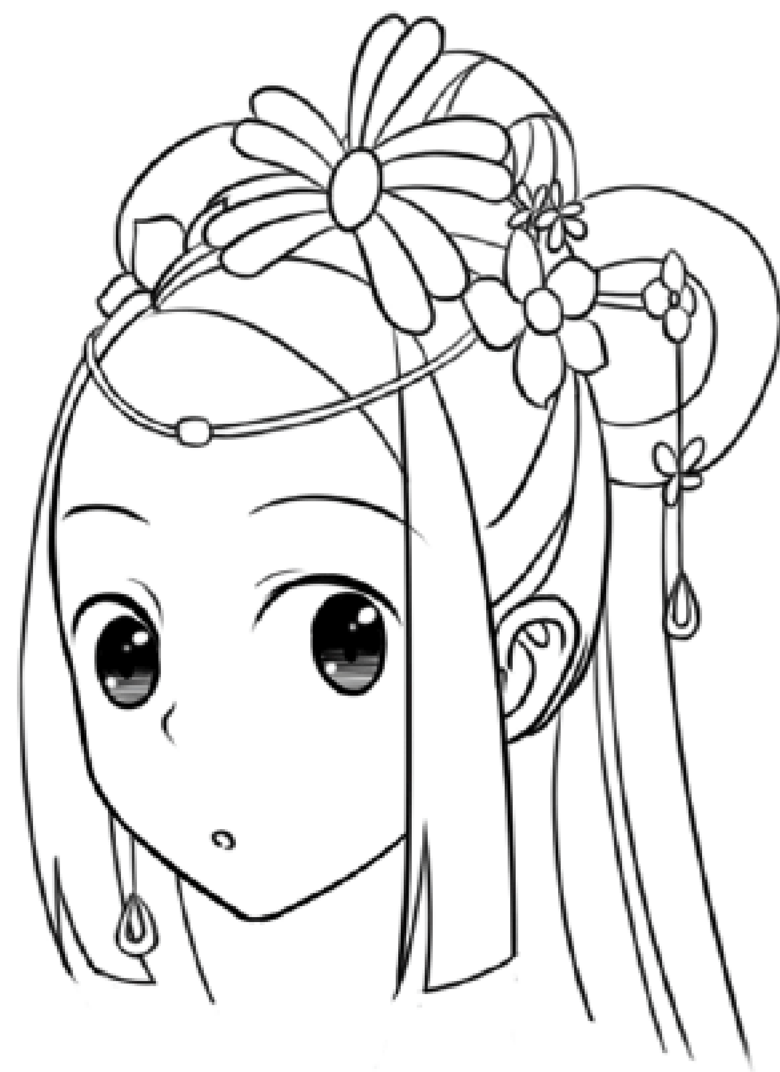


鹅蛋脸的脸型偏长，下巴比较饱满，两边的脸颊也比较圆润，整个形状类似“鹅蛋”。

鹅蛋脸的绘制方法







1 用线条勾勒出人物脸型的外形轮廓，用十字基准线表现人物五官的位置。

2 在上一步的基础上给人物添加头发，注意头发的绘制要有层次，要符合人物的脸部特征。

3 根据十字基准线绘制出人物的五官，擦去多余的线条，一个清秀的鹅蛋脸的头部绘制完成。

瓜子脸

瓜子脸上部略圆，下部比较尖，整个形状就像瓜子。在漫画中，瓜子脸是显得最精致的脸型，五官比例也十分均衡和标准，这种脸型的人物一般都比较成熟，比较适合成熟型的美少女角色。





瓜子脸的下巴线慢慢收拢，显得尖尖的，整个脸型就好似“瓜子”的轮廓。

瓜子脸的绘制方法







1 用线条大致地勾勒出人物的脸型。整个脸型是上宽下窄的形态，下巴尖尖的，并用十字线表现五官的位置。

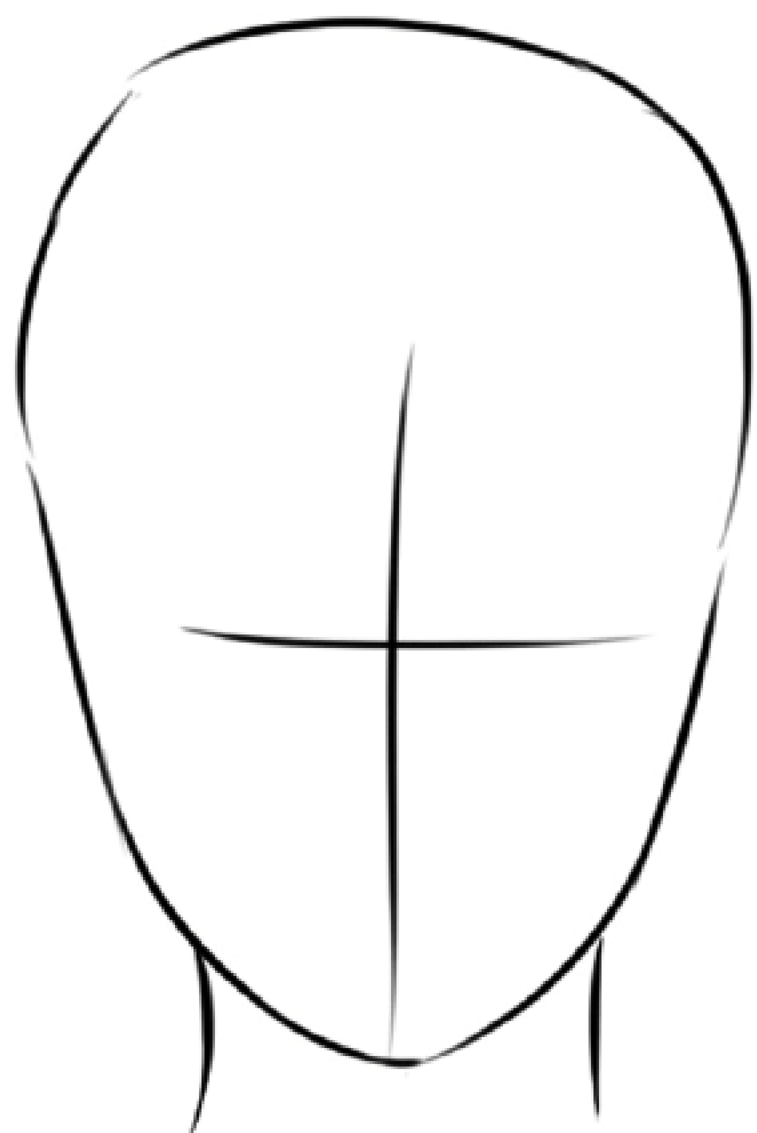
2 绘制出人物的头发样式，用头发修饰头型，使人物的头部看起来更加立体丰满。注意头发的层次感要表现出来。

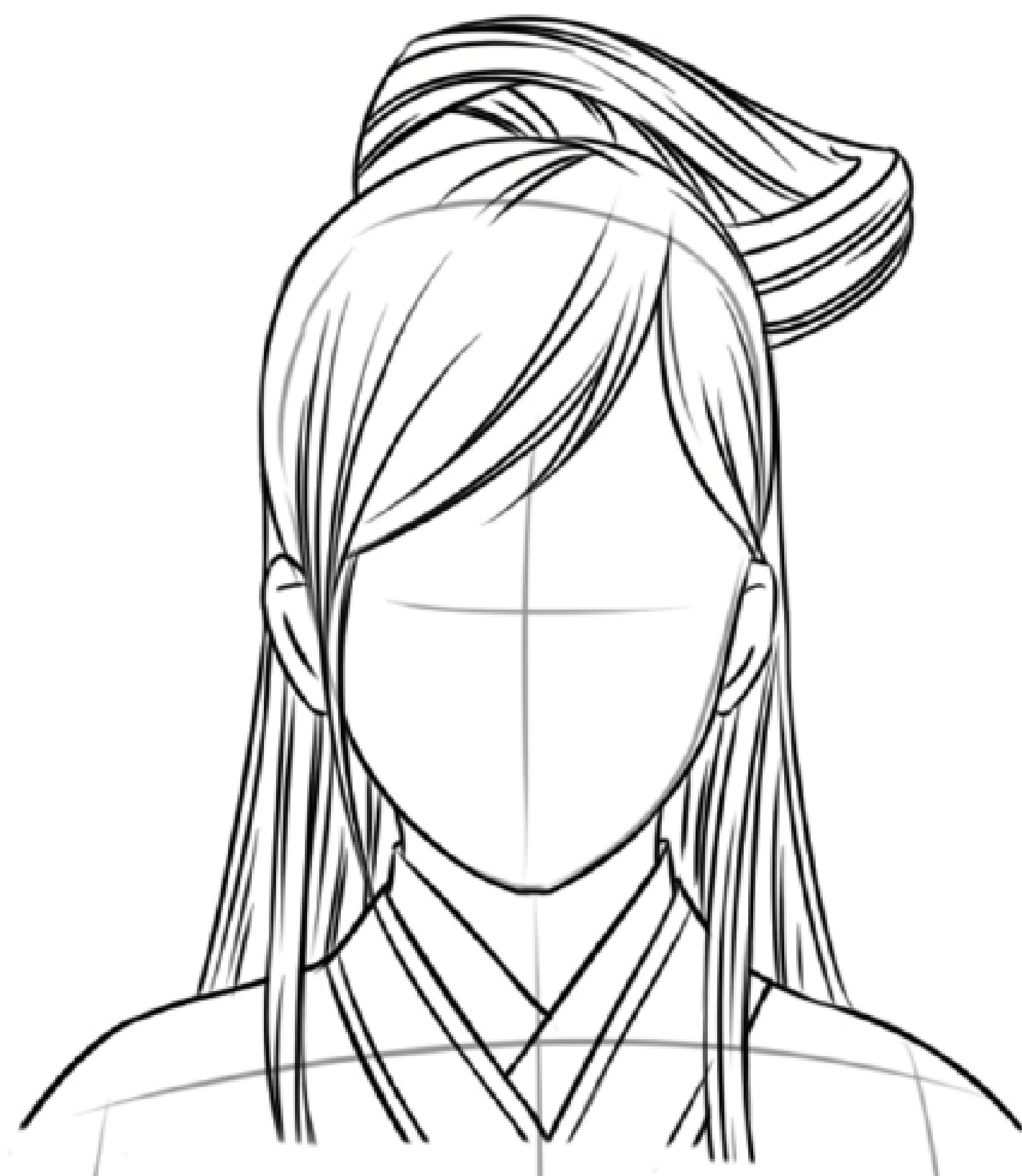
3 根据脸部的十字基准线绘制出人物的五官。人物是属于成熟型的女性，五官相对偏上，眼睛比较窄而长。

3.1.8　6种不同角度的头部表现

前面掌握了古风美少女不同脸型的变化，接下来要熟悉的就是美少女不同角度的头部表现了。

正面头部的绘制案例

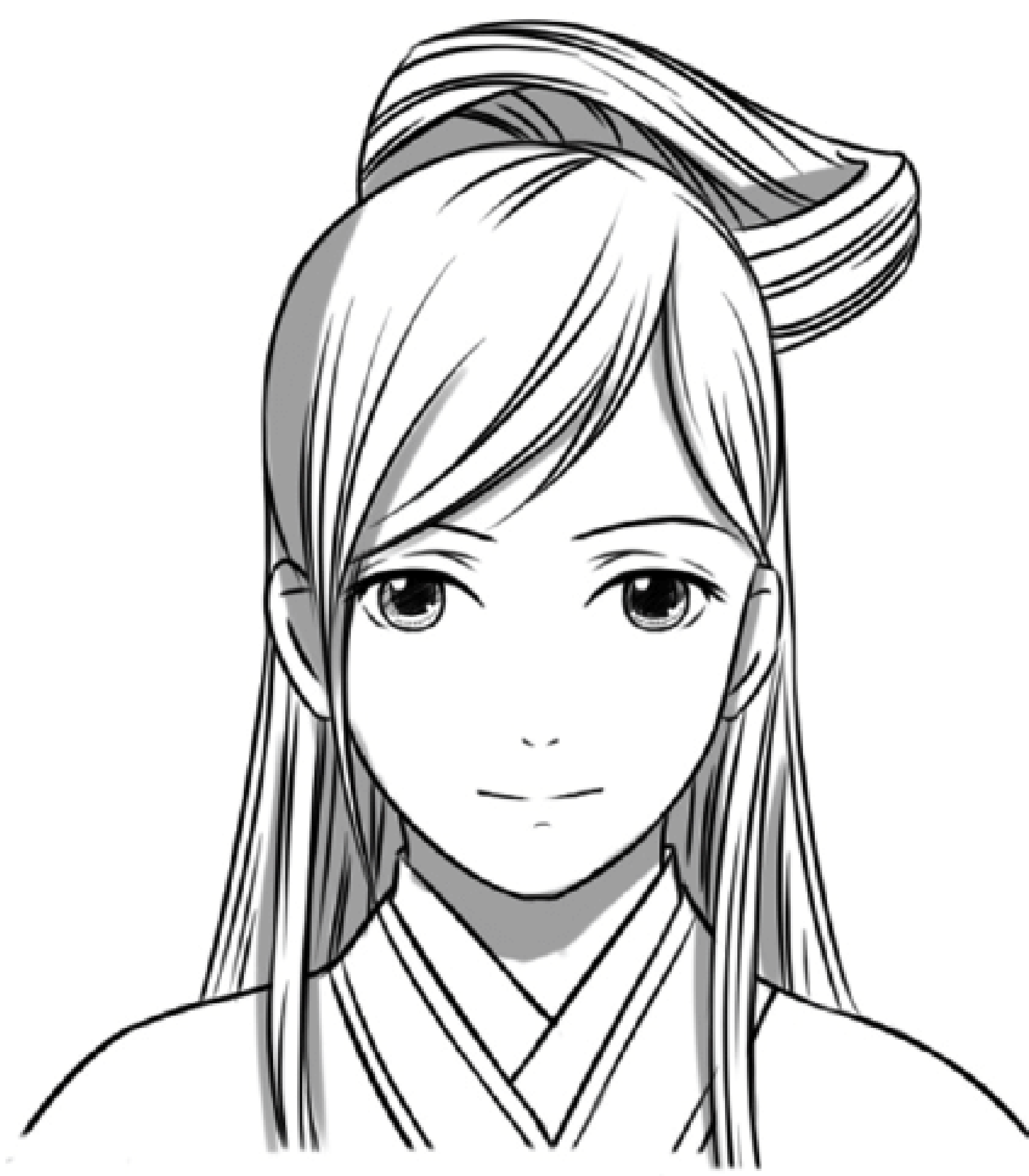




1 用线条勾勒出人物的头型，并用十字线标出五官的位置。

2 根据头型绘制出人物的头发，注意头发不宜过厚也不宜过薄。

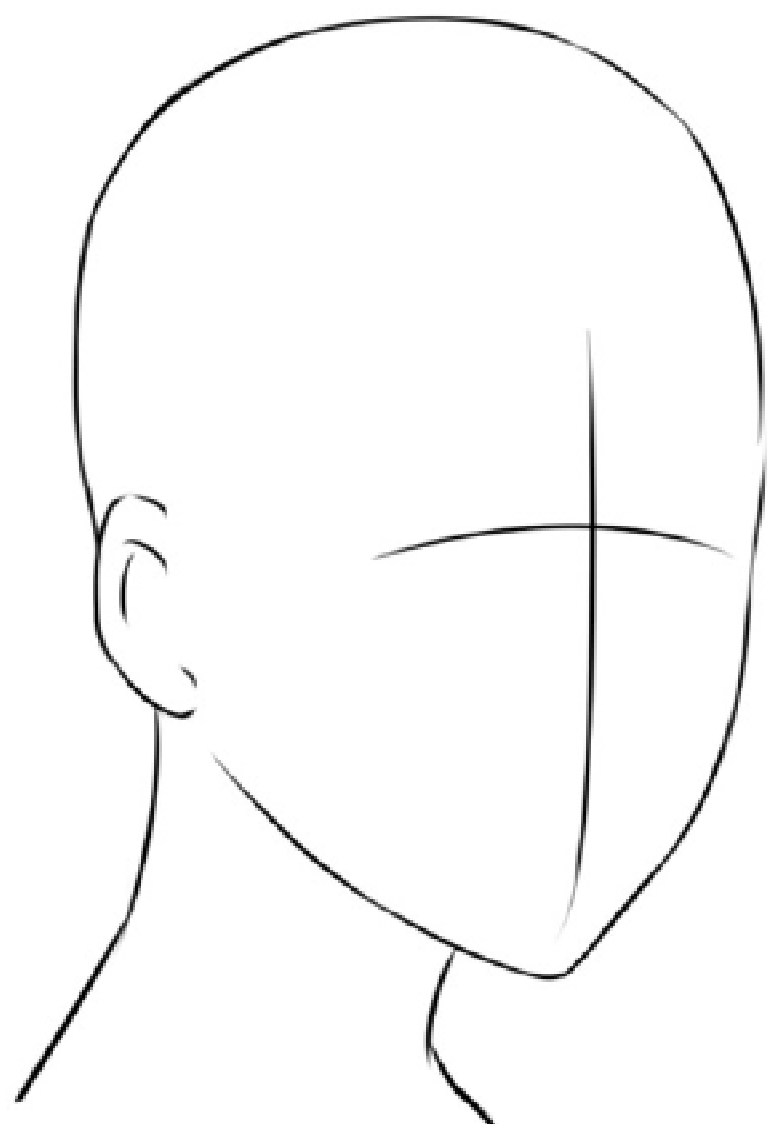




3 根据十字线绘制出人物的五官，注意两只眼睛要对称。

4 整理画面，将多余的线条擦去，根据头发添加阴影效果。

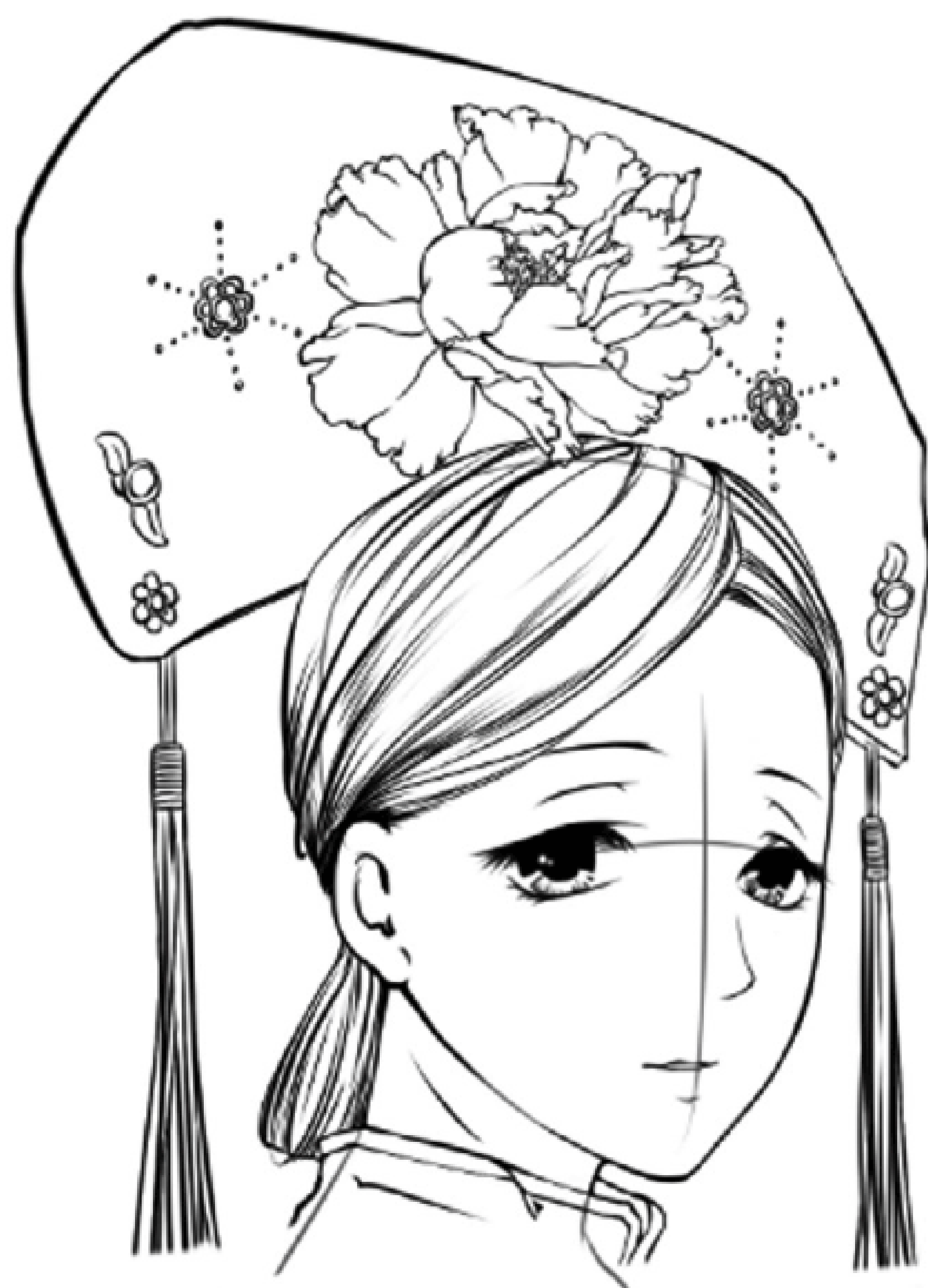
侧面头部的绘制案例

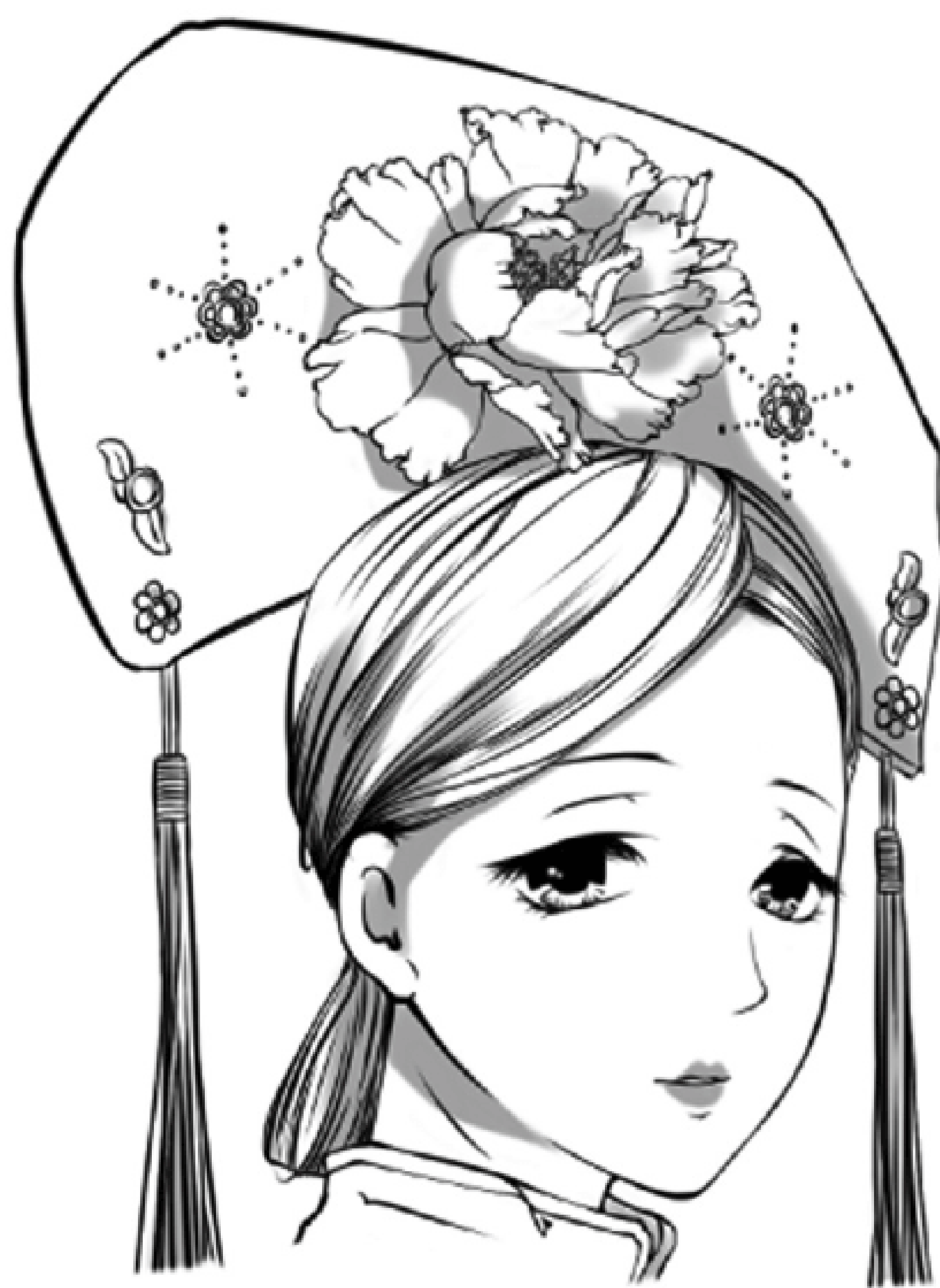




1 用线条勾勒出人物的侧面头部，注意十字线的位置要正确。

2 根据头型绘制出人物的头发，注意头发的绘制要跟脸型相契合。





3 根据十字线大致地绘制出人物的五官。注意嘴巴的位置和方向要正确以及眼睛透视的大小。

4 擦去多余的线条，绘制阴影效果，使头发的立体感增强，让画面更加完整。

正侧面头部的绘制案例





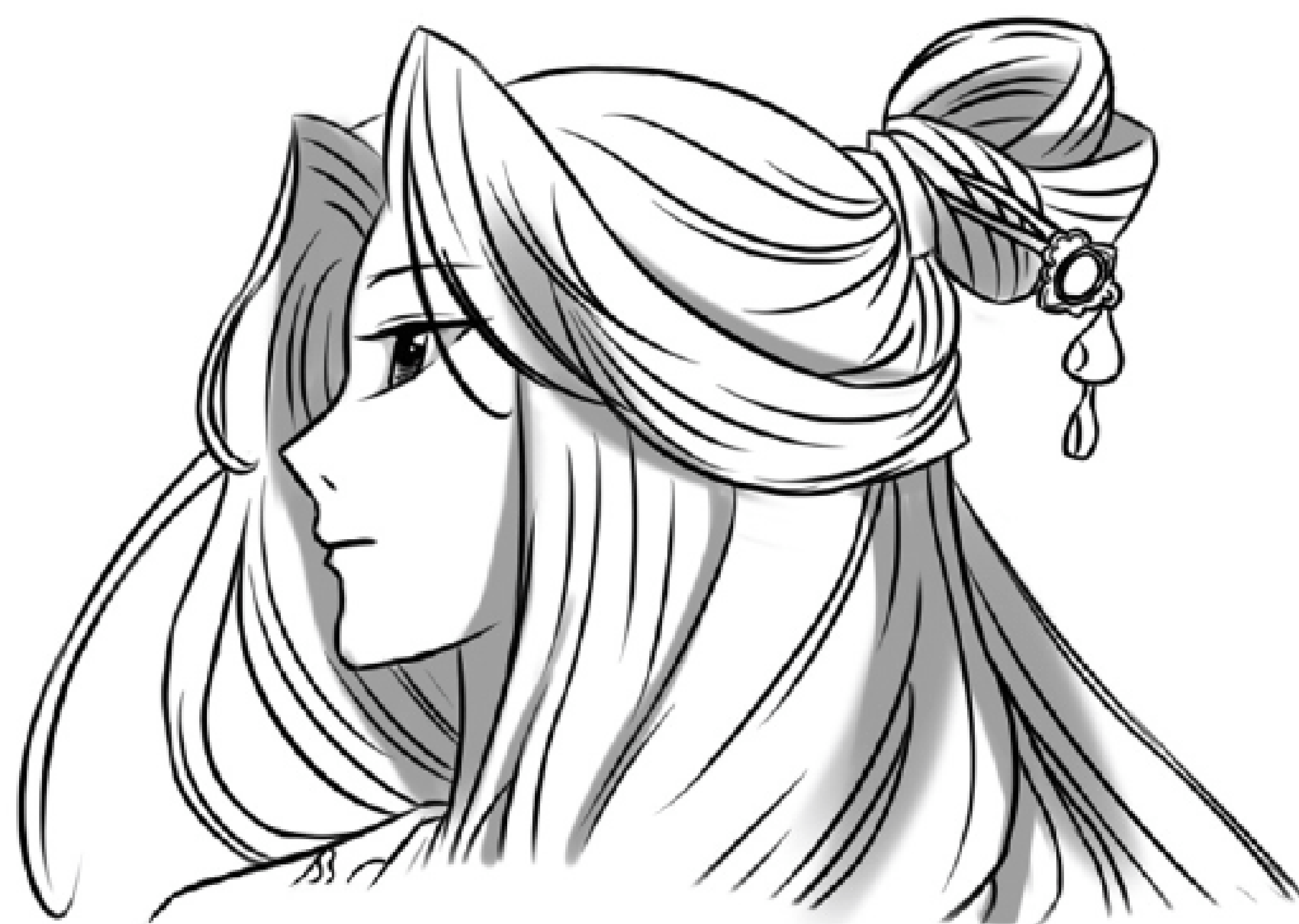
1 用线条简单地勾勒出人物正侧面的头部，标出眼睛的位置。

2 给人物添加头发。注意绘制头发的线条要流畅，每缕头发都要不一样。

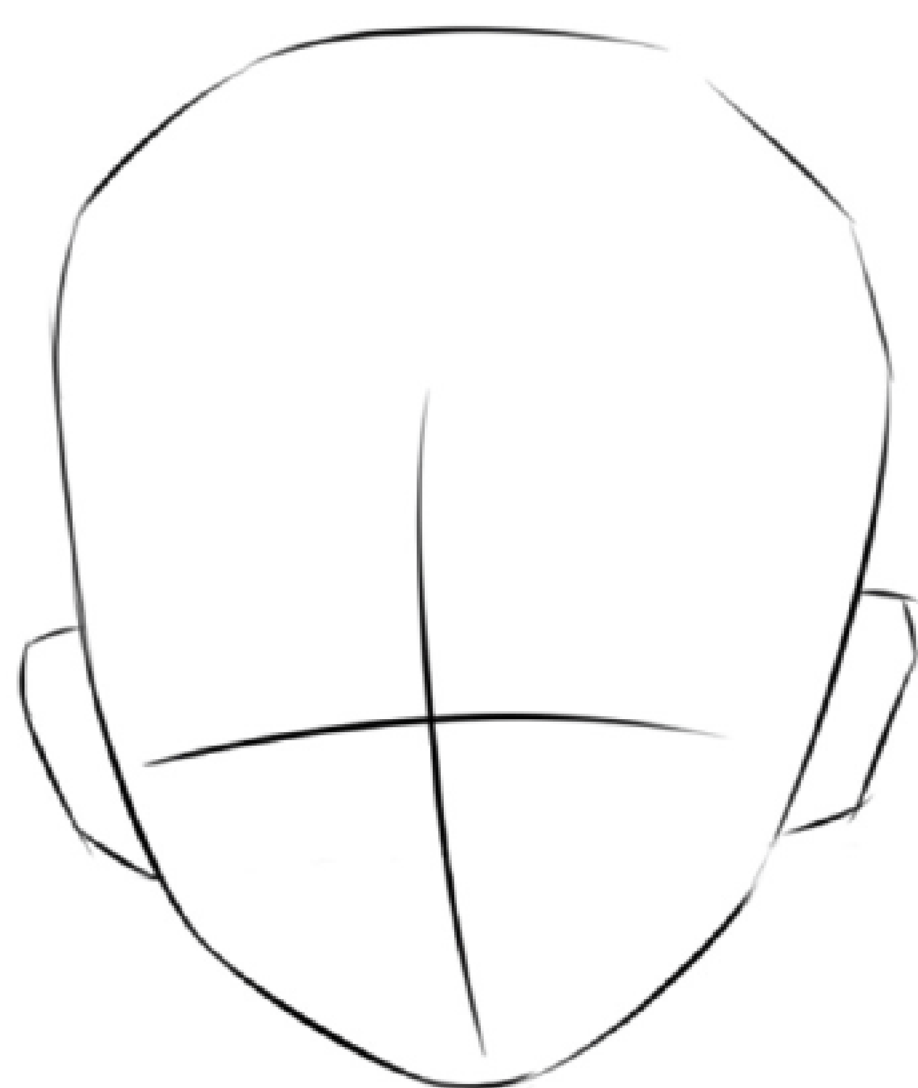


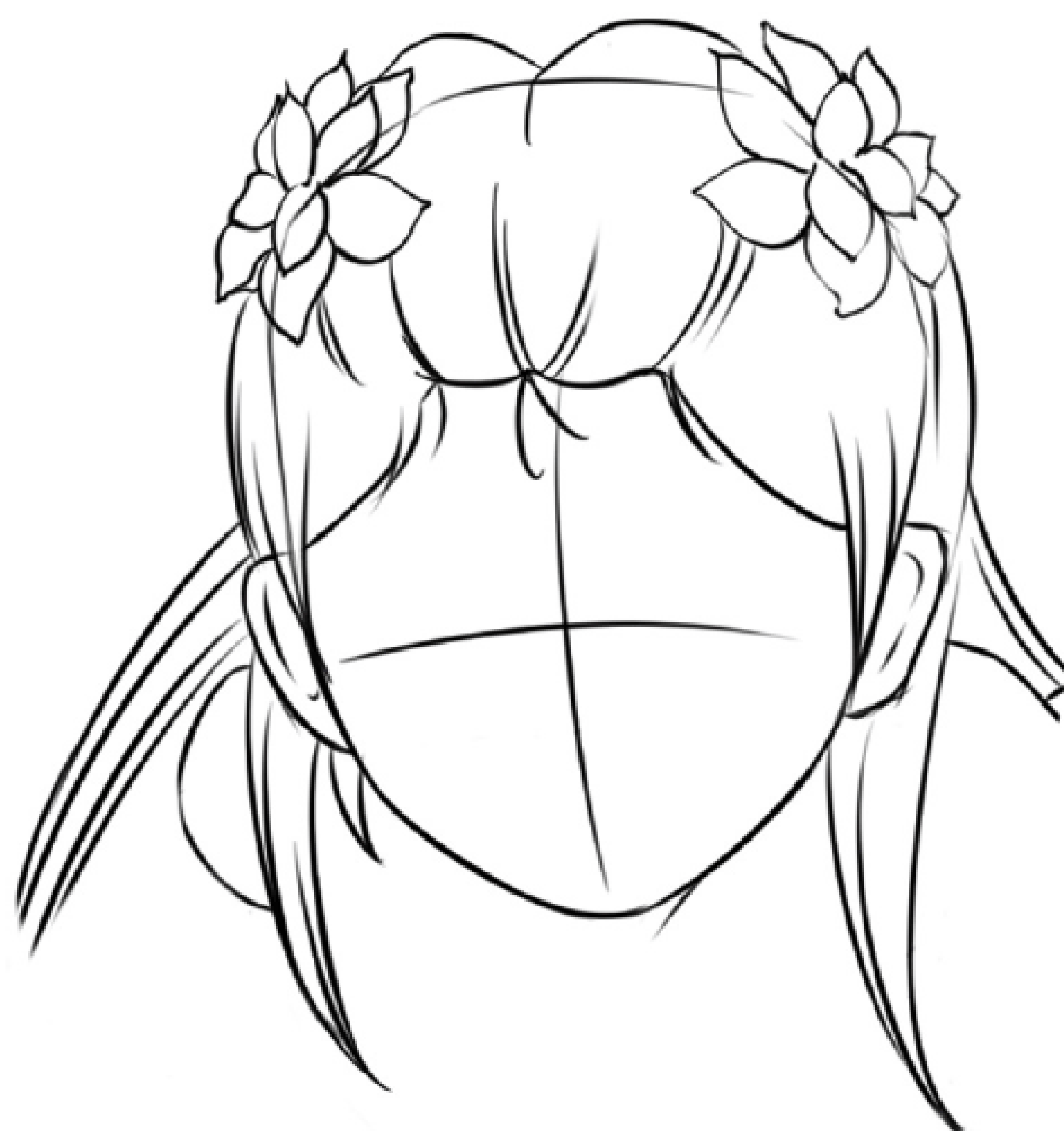
3 根据十字线绘制出人物的眼睛，注意侧面眼睛的透视变化。

4 去掉草图使画面整洁，给人物添加阴影效果，使头发的立体感增强。



正面低头的绘制案例

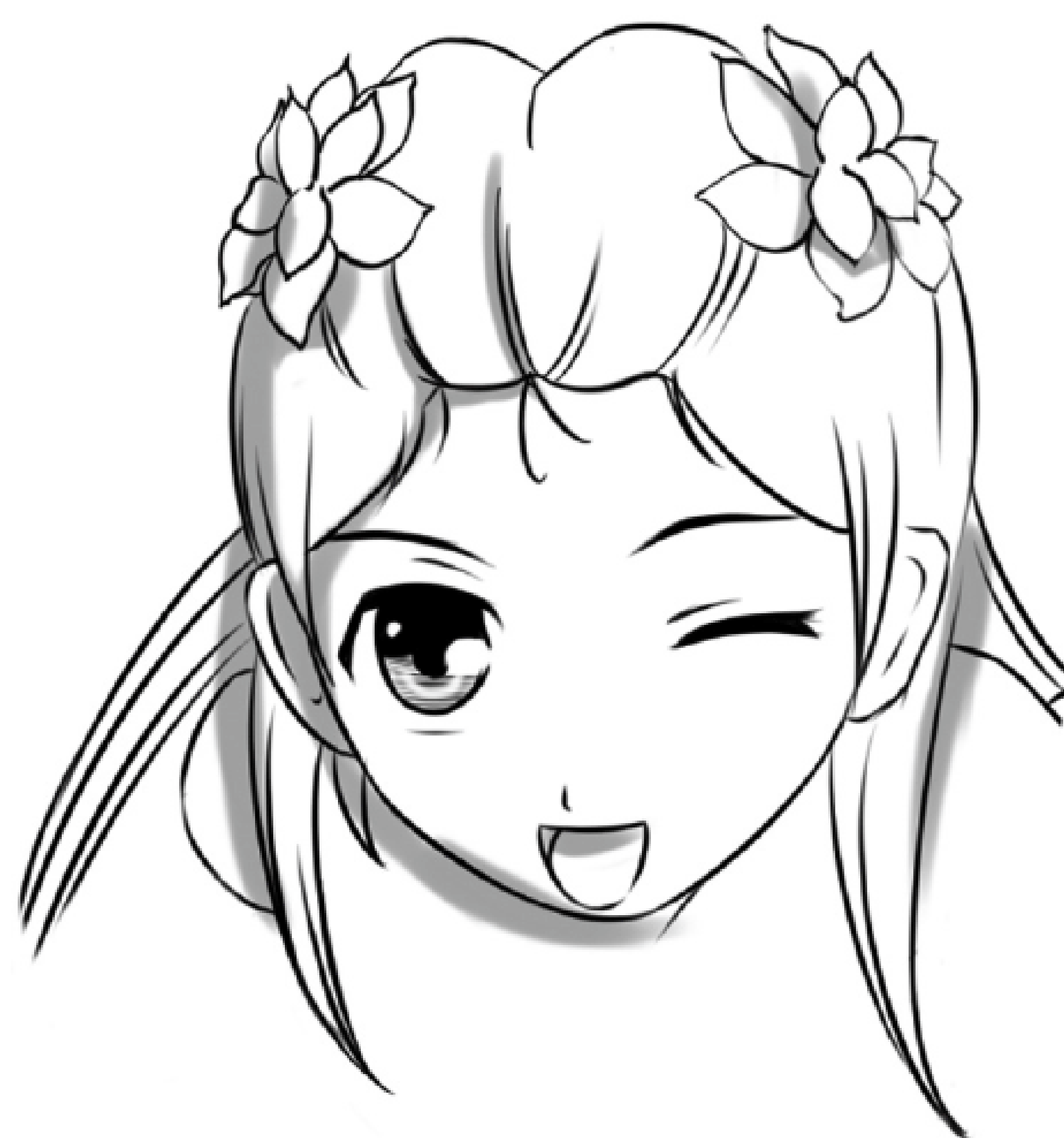




1 大致地绘制出正面头部轮廓，注意俯视的头部基本看不到脖子。

2 绘制出人物头发和五官样式，五官偏下，嘴巴与下巴的距离缩短。

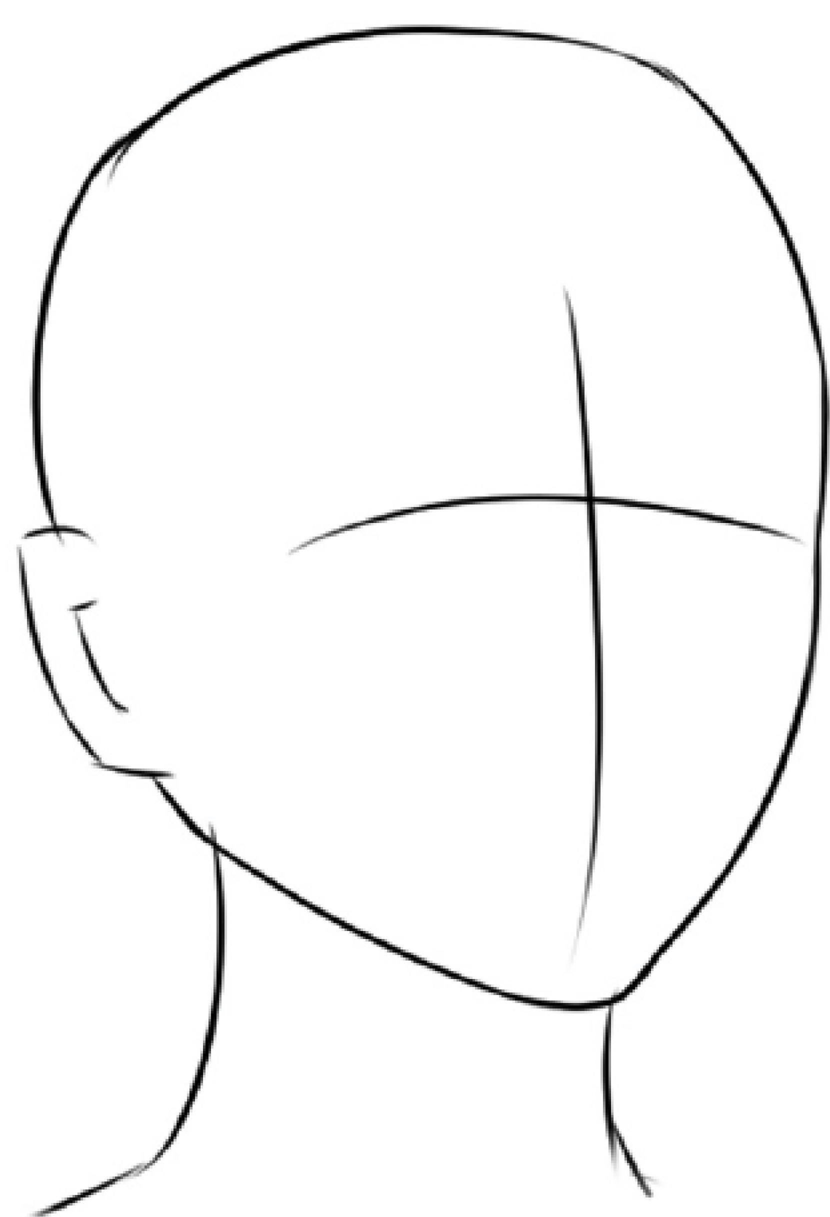




3 绘制出眼睛，擦去多余的线条，完善人物的线稿。

4 绘制出人物的阴影，增强人物的立体感和画面感。

侧面仰头的绘制案例





1 用线条勾勒出人物仰视的头部轮廓，用十字线表现仰视的五官样式。

2 绘制出五官，因为是仰视的，所以人物的下巴有些拉长。





3 根据头型绘制头发。注意仰视的头发绘制，头顶部分的头发是看不到的。

4 整理画面，将多余的线条擦去，并给头发添加阴影效果。

侧面低头的绘制案例

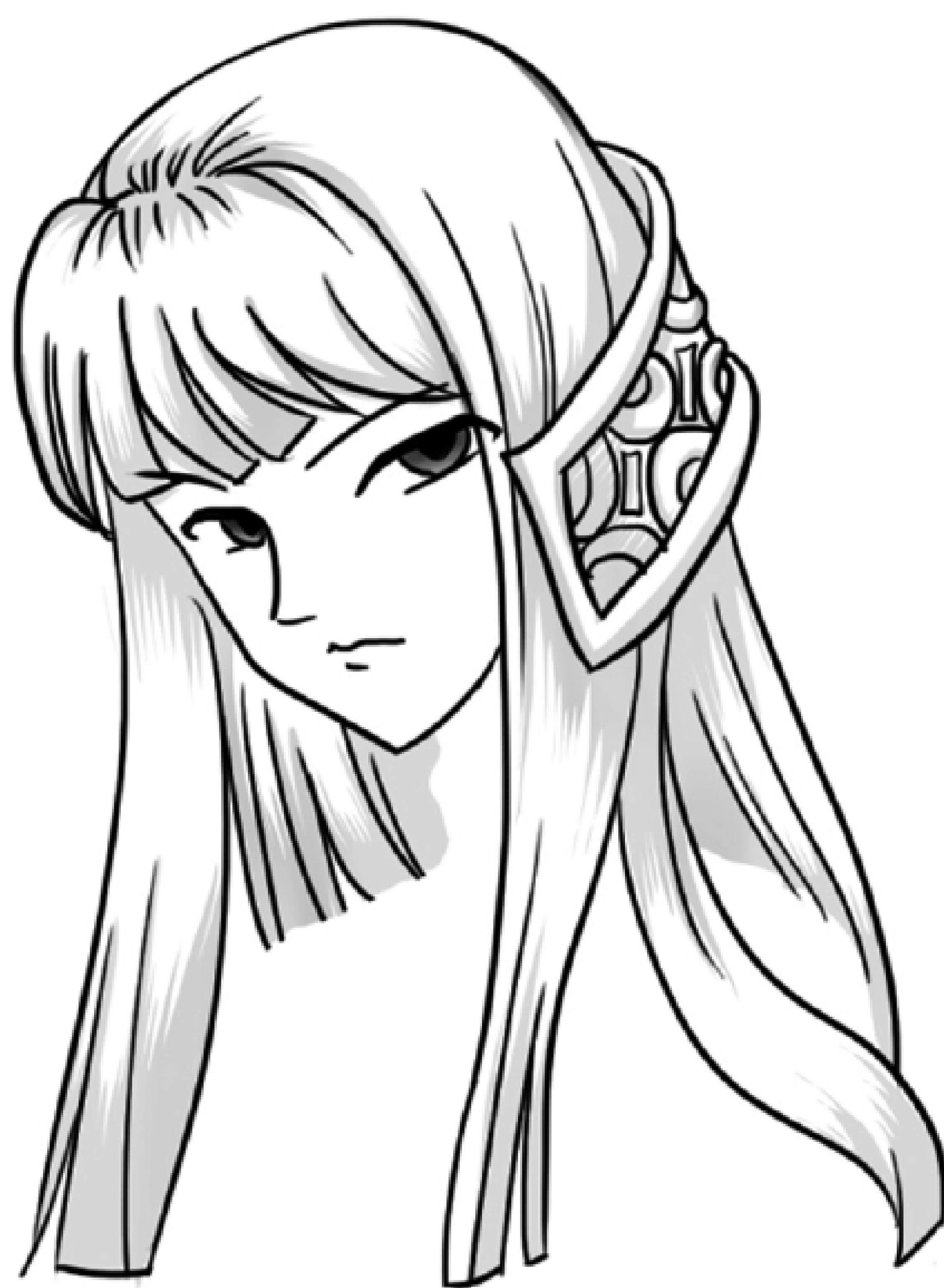




1 用线条勾勒出人物颌首的头部轮廓线。

2 绘制出五官样式，注意绘制侧面人物头部时五官的透视变化。





3 绘制出头发的样式，注意绘制头发的线条与头骨的距离不宜过高。

4 整理画面，将多余的线条擦去，并给头发添加阴影效果。

3.2　发型的绘制

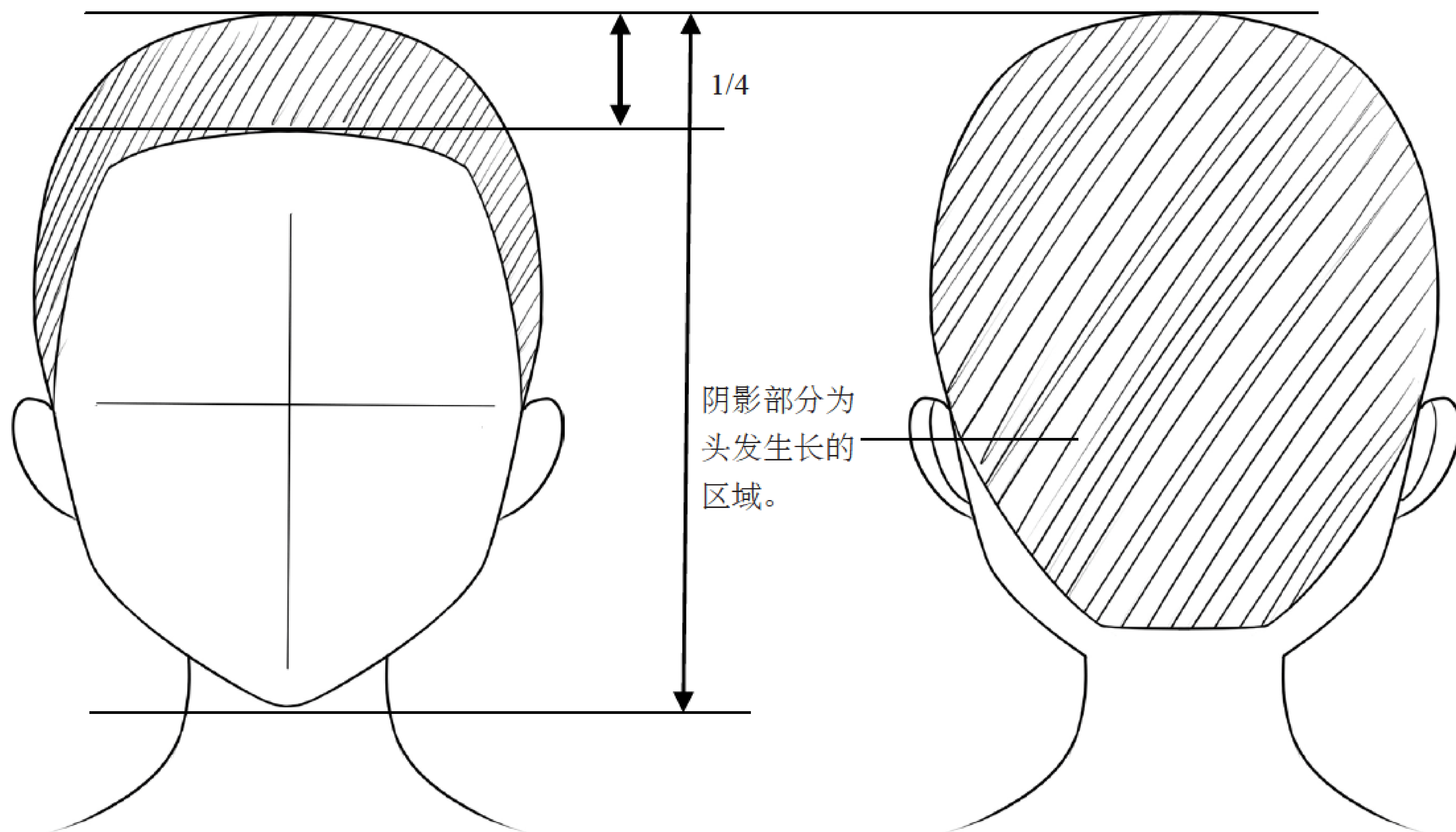
绘制古风美少女，发型则是其最为重要的一部分。发型不光是一个时代的特征，更是人物魅力的所在，不同的发型彰显不同的个性。

3.2.1　发型绘制基础

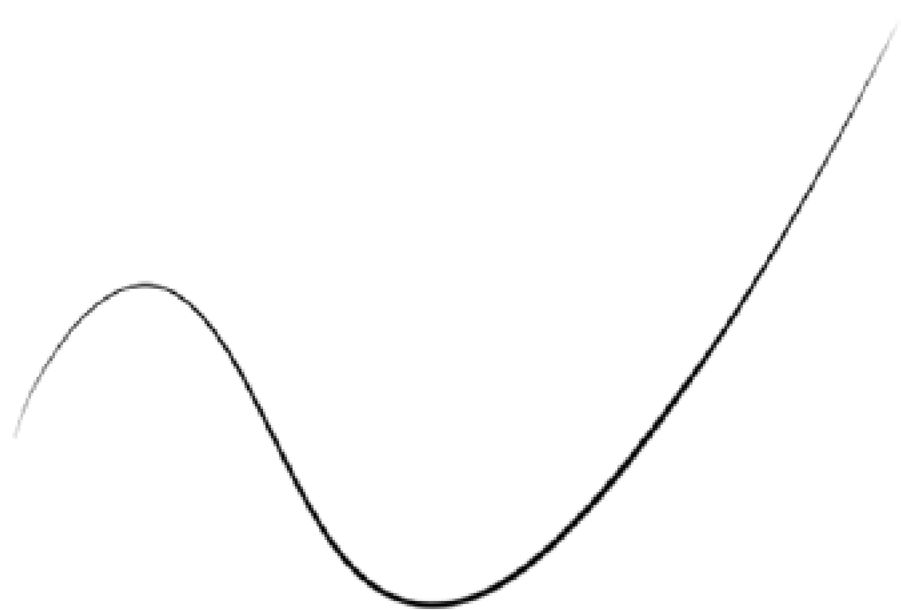
头发是体现古风美少女最基本的外形特征，头发不仅可以修饰人物的头型，还可以提高人物的辨识度，所以绘制古风美少女的头发是最关键的一部分，下面就开始学习绘制头发的基础知识。

头发的生长规律

在绘制头发之前，首先要了解头部生发的位置比例和生长规律。



头发线条的表现



表现头发时要使用自然的曲线。





组成头发的线条需要有一定的粗细变化，组成外轮廓的线条可以稍粗，表现头发内部走向的线条要轻柔一些。

发量的表现



厚重、量多的长发



柔滑、量多的长发



厚重、量多的波浪卷



厚重、量多的卷发

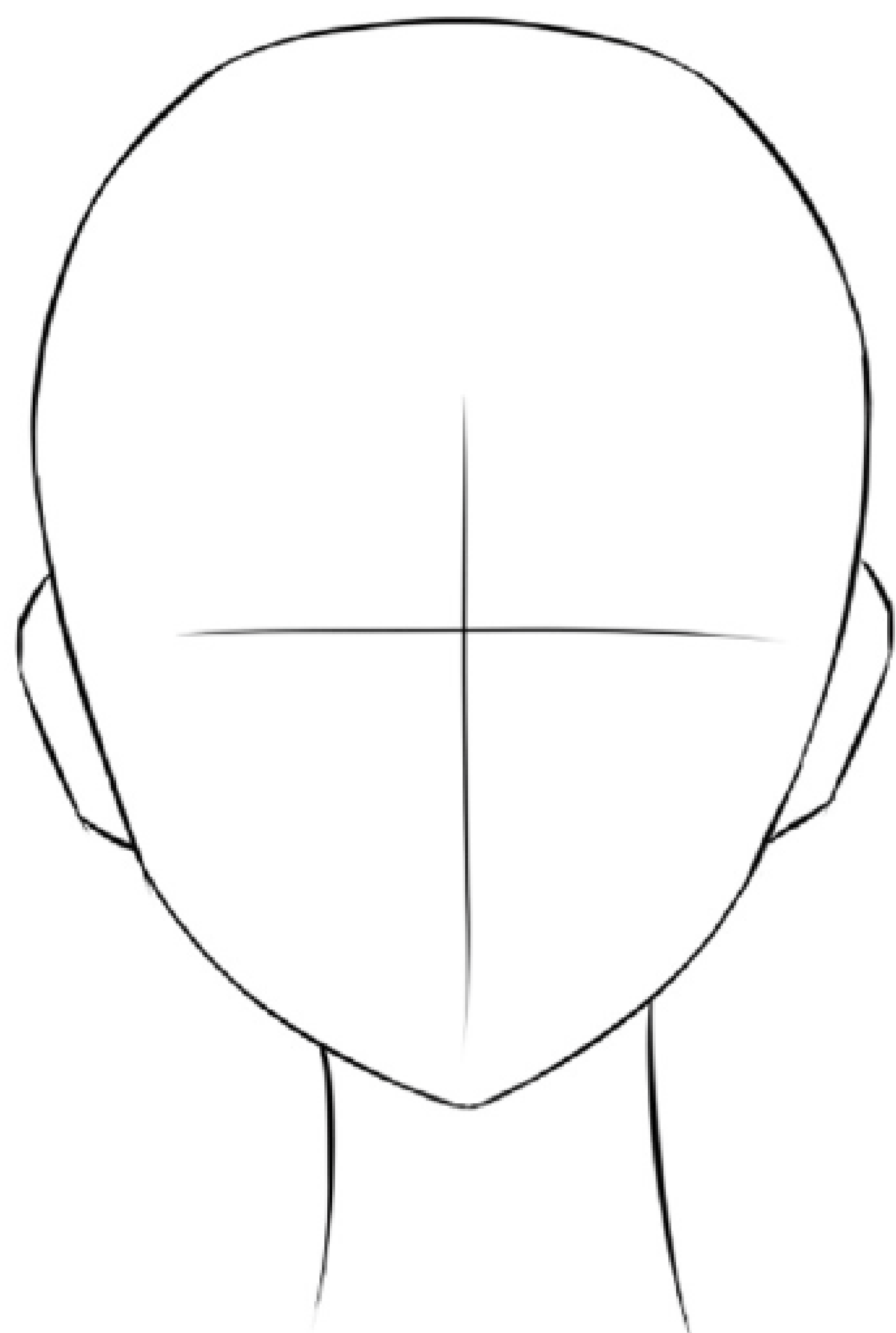


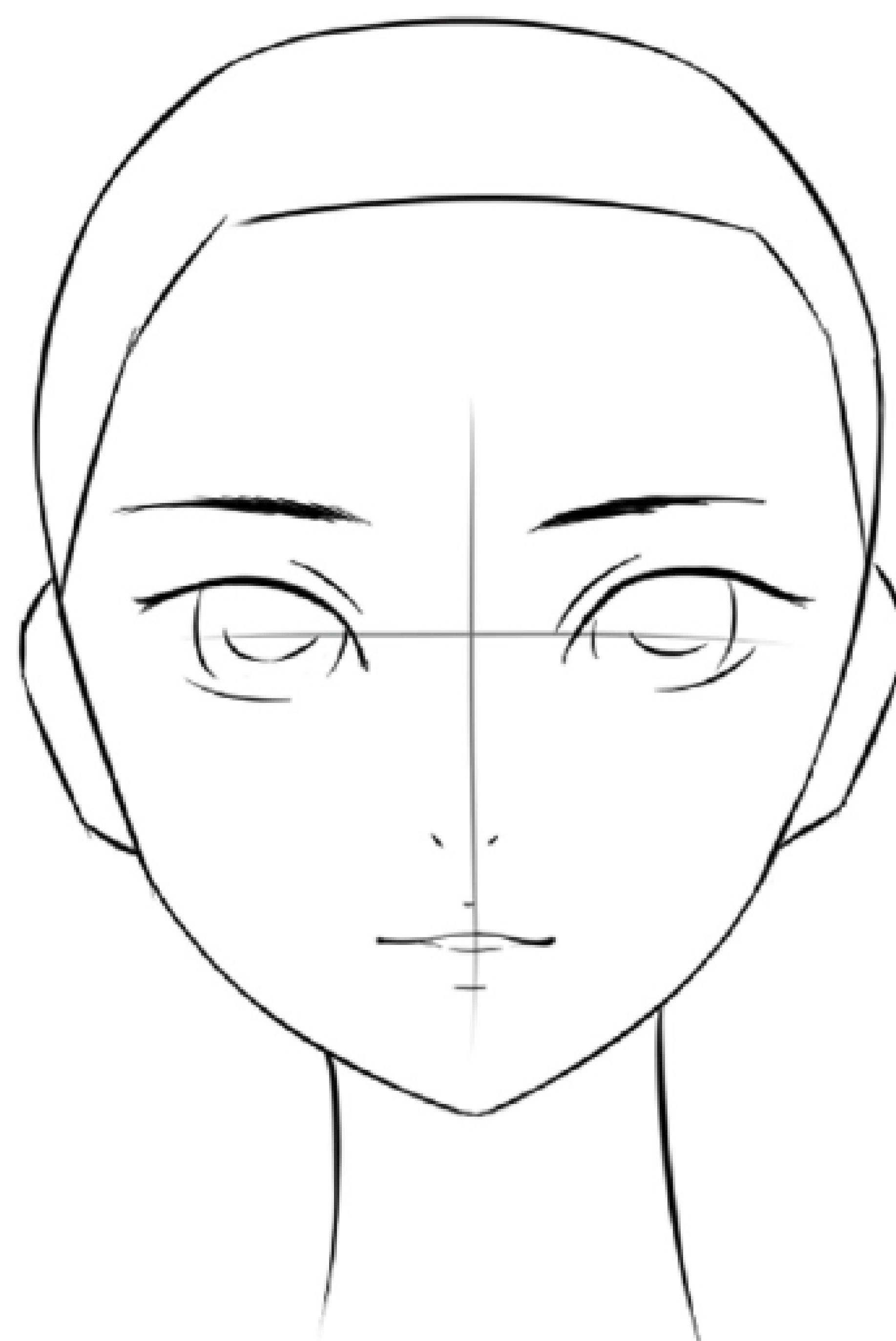
量少的直长发



柔滑、量少的直发

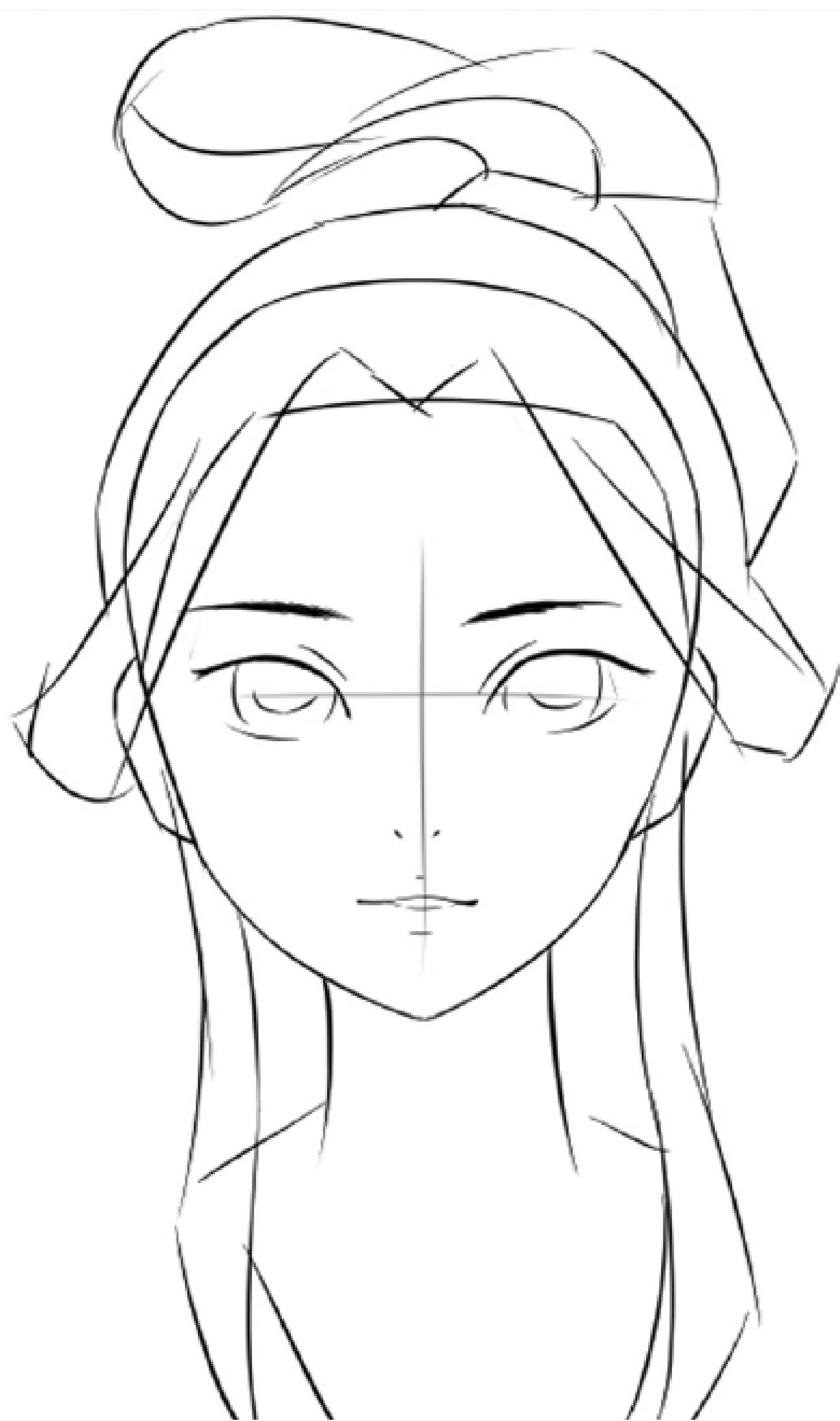
3.2.2　头发的绘制过程





1 用线条勾勒出人物正面的头部轮廓线。

2 根据十字基准线绘制出人物五官的位置，并标记出发际线的位置。

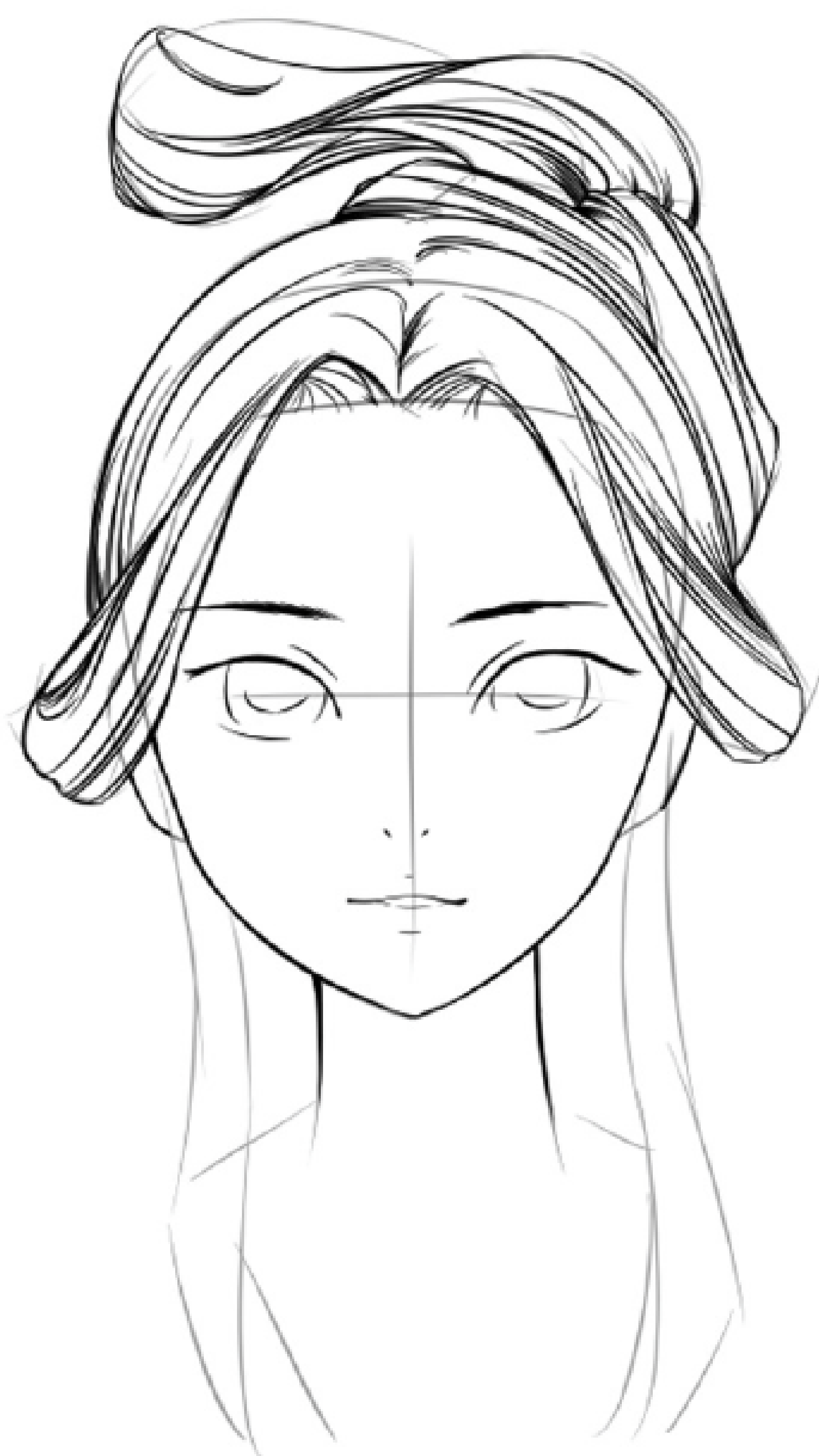


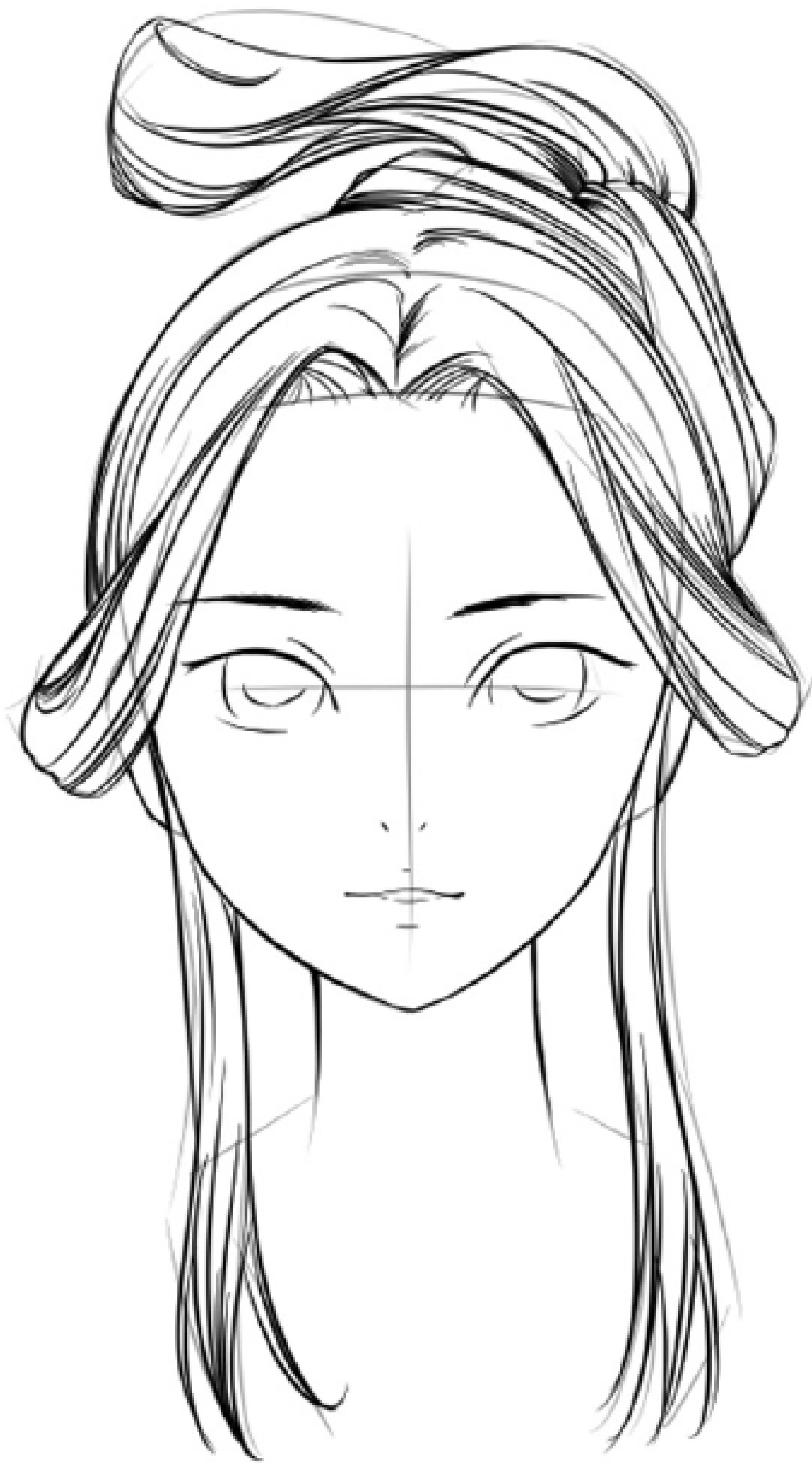


3 根据头部轮廓线，给人物设计发型样式。

4 根据发型的轮廓线，首先从刘海开始绘制人物的头发。

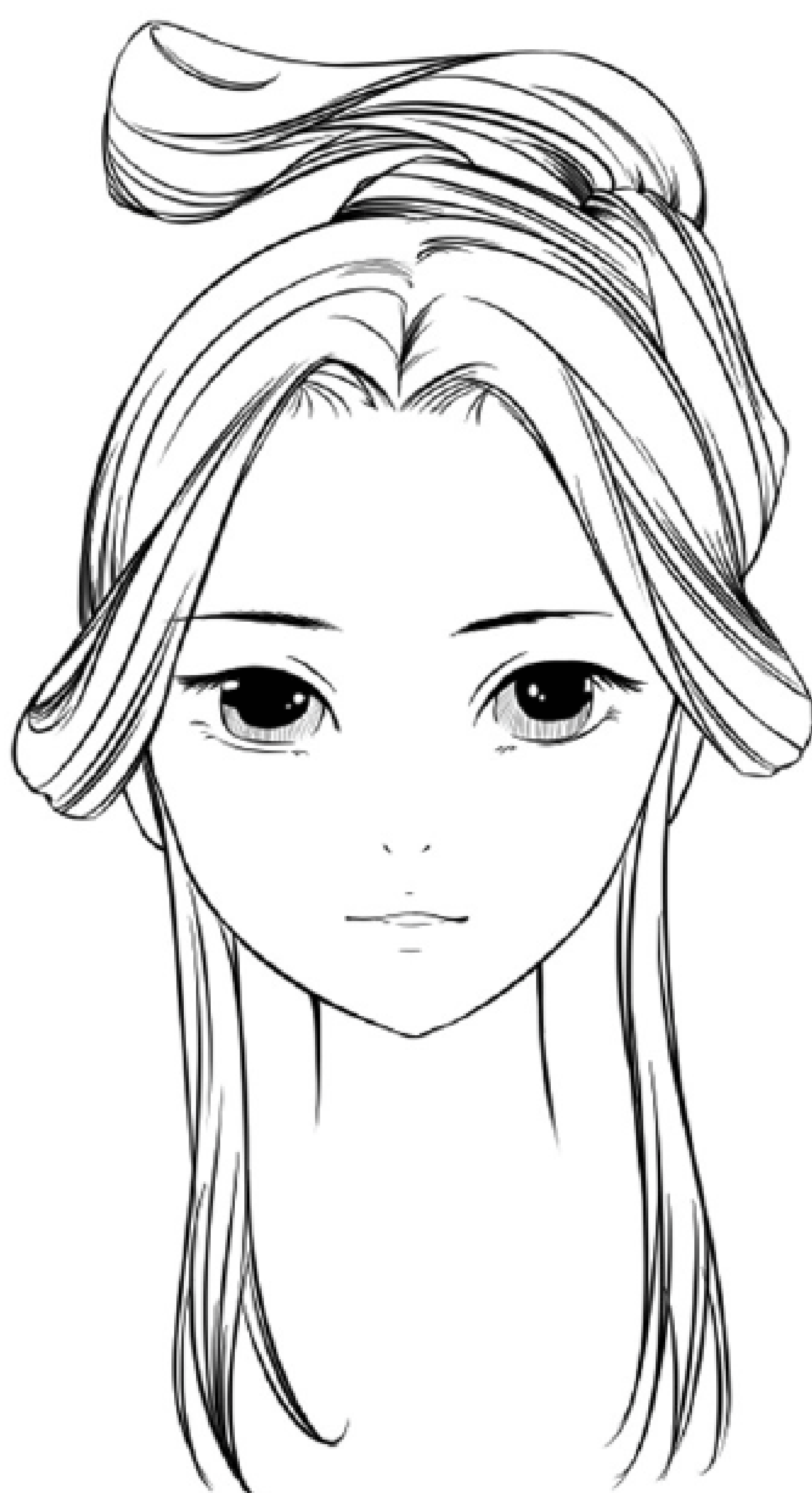


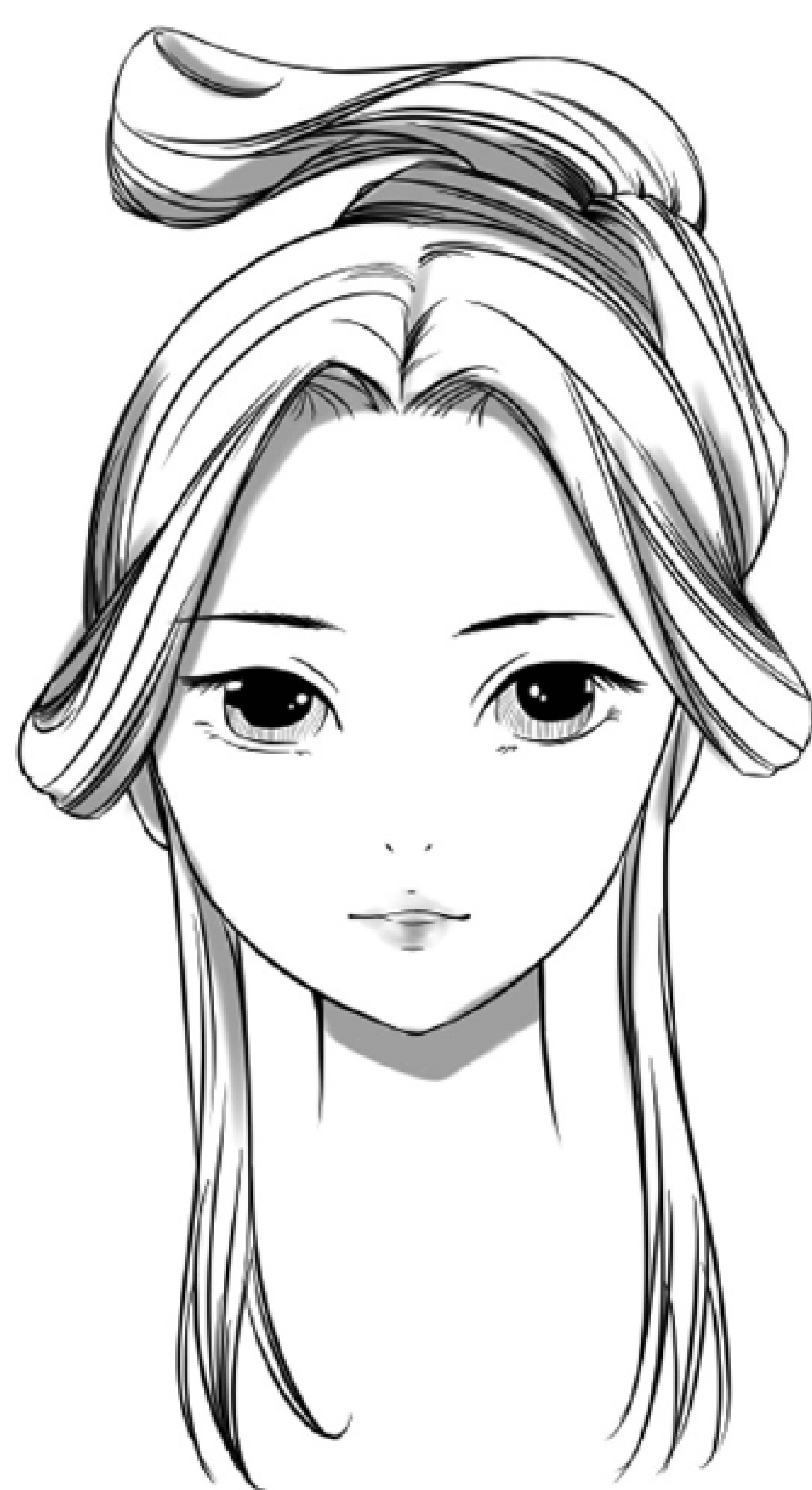




5 继续绘制出人物头部上面的发髻，分组进行绘制，头发转折的地方线条较多。

6 绘制出人物脸部两边垂下来的头发，头发的绘制完成。



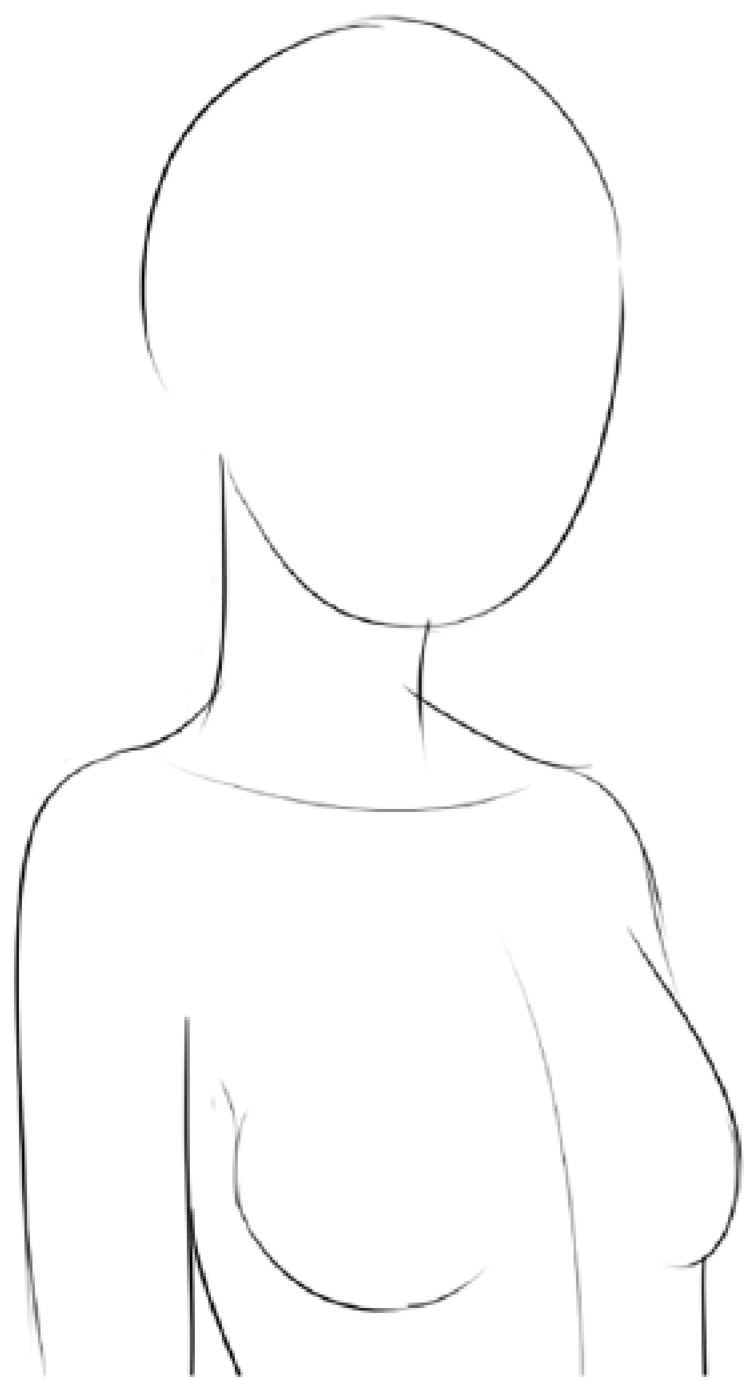


7 根据五官的轮廓线，详细地刻画出人物的五官。

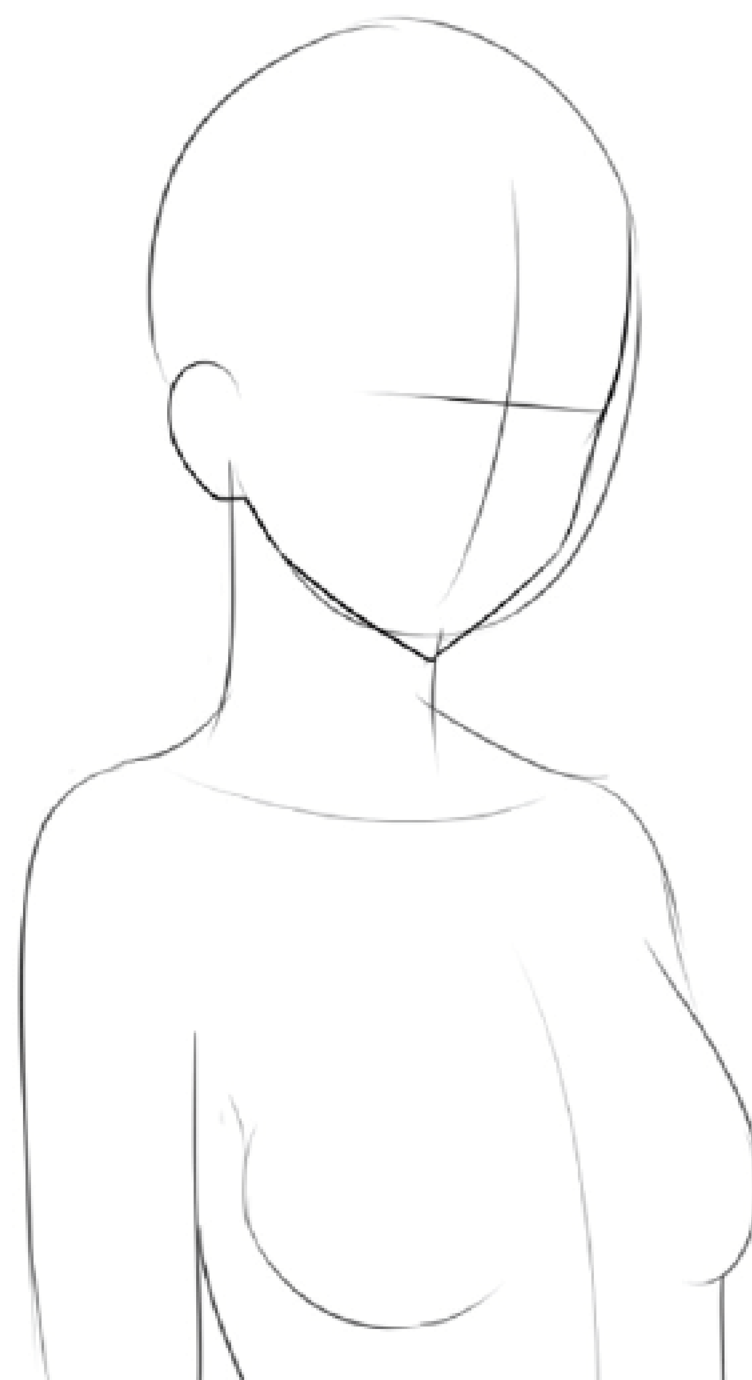
8 设计光源，给人物的头部添加阴影效果，让画面更加立体。

3.2.3　秦朝发型的绘制

秦朝时期的女性普遍将头发从头部中间一分为二进行梳理，样式比较简单。



1 用线条勾勒出人物正面的上半身轮廓线。



2 根据十字基准线绘制出人物五官的位置，并绘制出人物脸型。



3 根据十字基准线，绘制出人物五官的轮廓。



4 根据头部结构给人物添加发型样式，并根据身体结构给人物添加衣服。



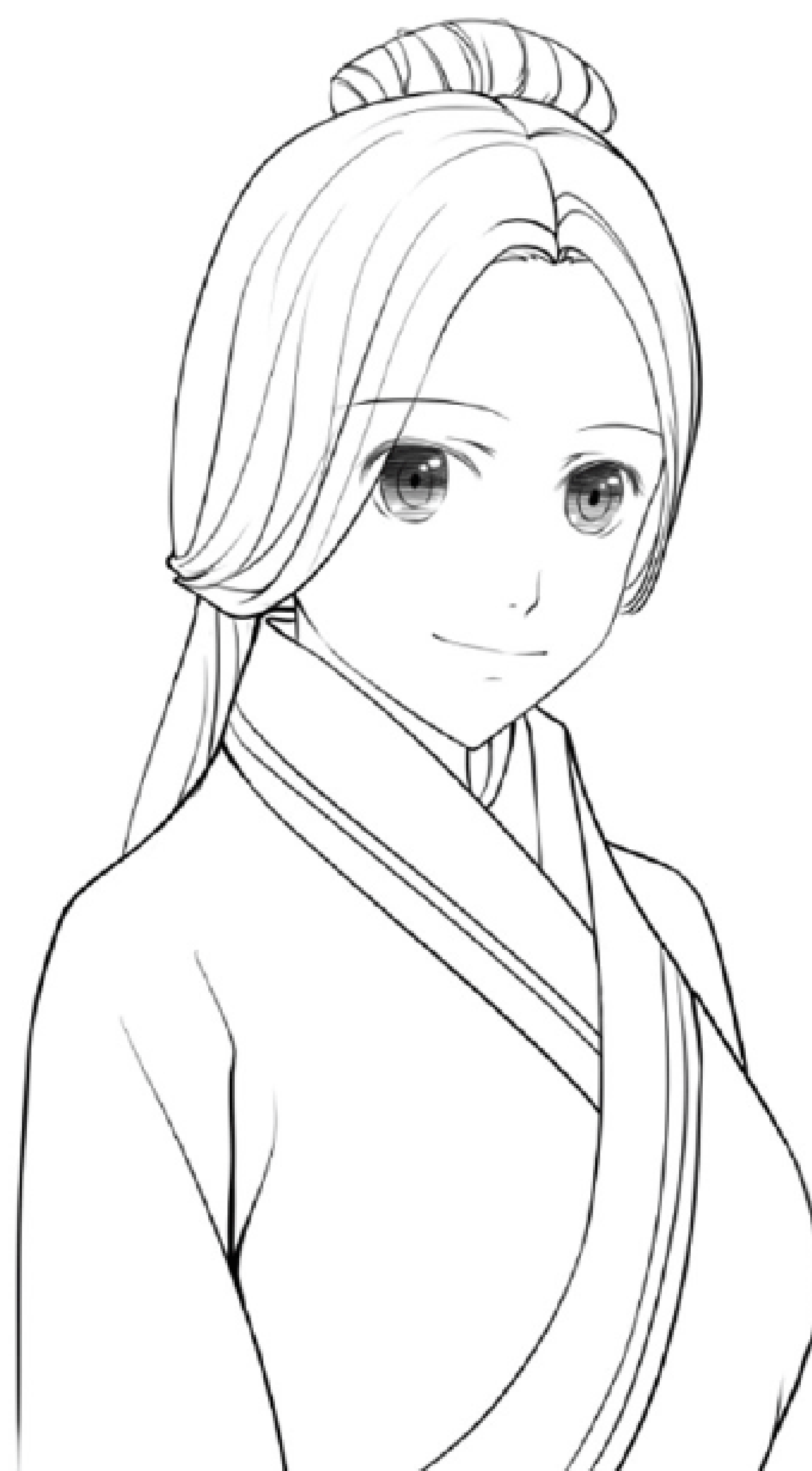




5 根据草图的头部轮廓，详细地描绘出人物的头部，增加头发的层次。

6 绘制出人物的身体部分，注意衣服之间的层次关系。

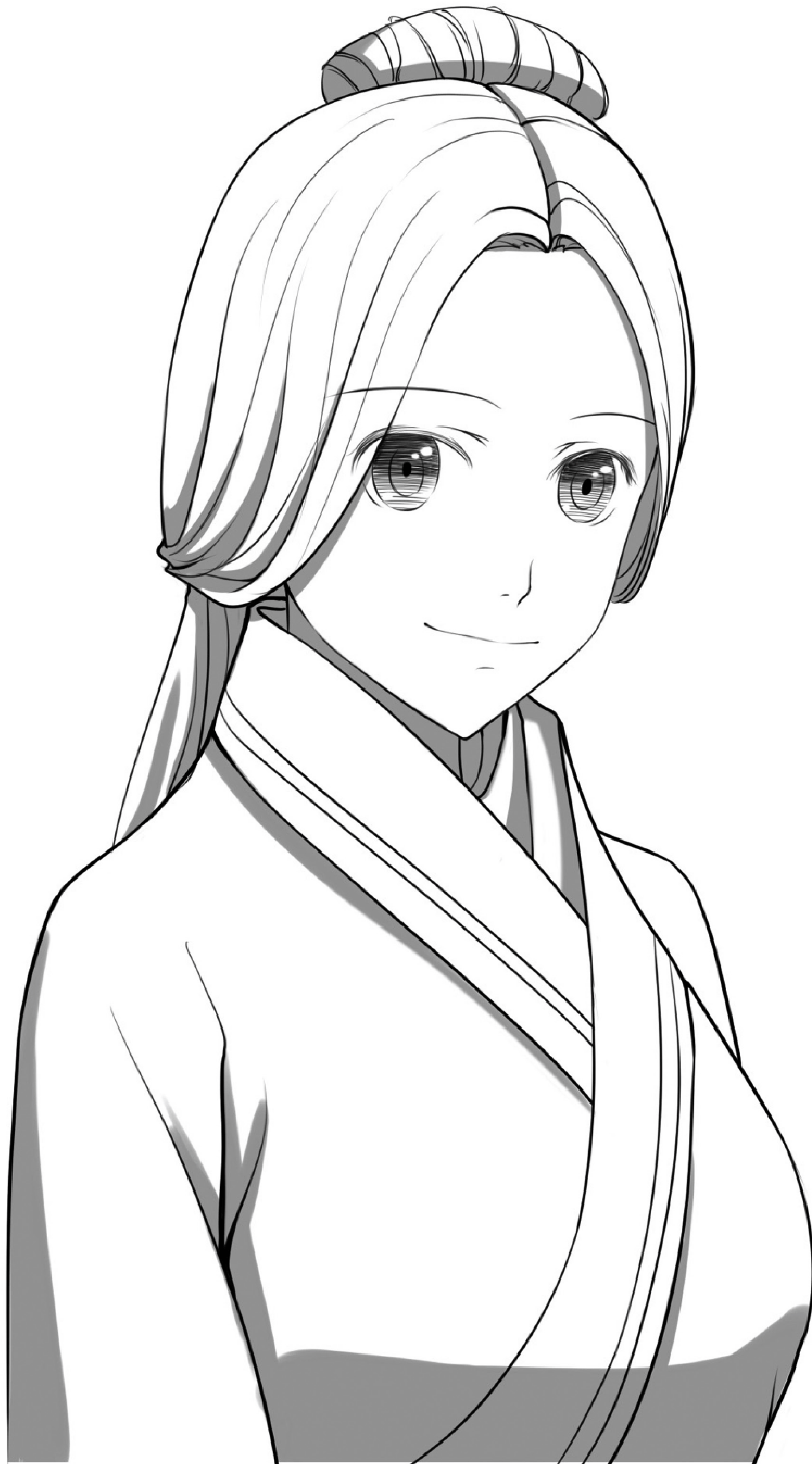




7 擦去草图，清理出完整干净的线稿，画面逐步趋于完整化。

8 详细地绘制出人物的眼睛，注意眼神的刻画。

9 设计光源，给人物添加阴影效果，使画面人物更加立体，最终效果绘制完成。



3.2.4 汉朝发型的绘制

汉代发型跟秦时的发型差异不大，汉代比较有身份的女子会将头发绾成环形发髻，显得古朴大方。



1 用线条勾勒出人物正面的上半身轮廓线。



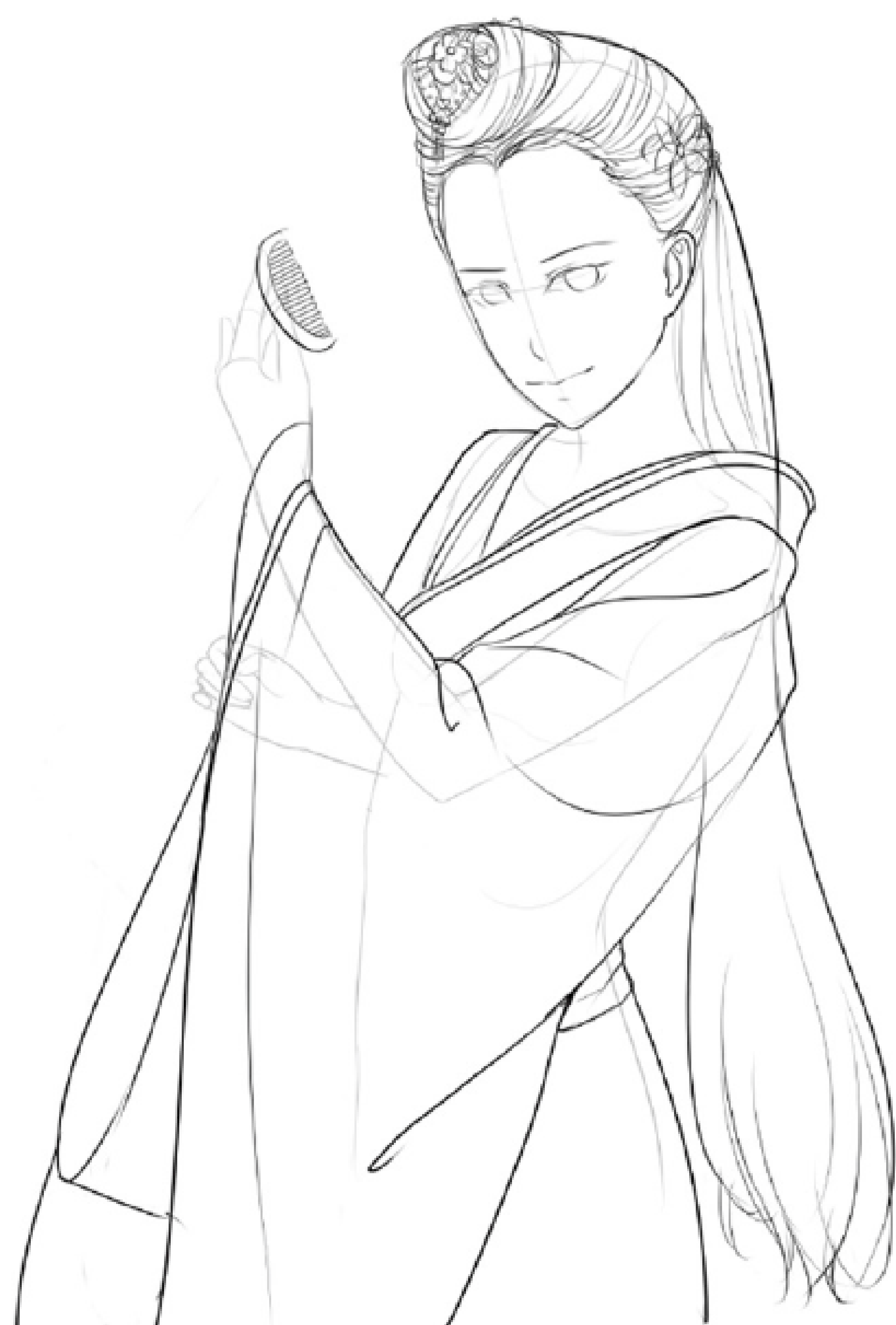
2 根据头部结构分别简单勾勒出人物的五官位置和发型样式。



3 根据身体结构绘制出人物的服装样式。



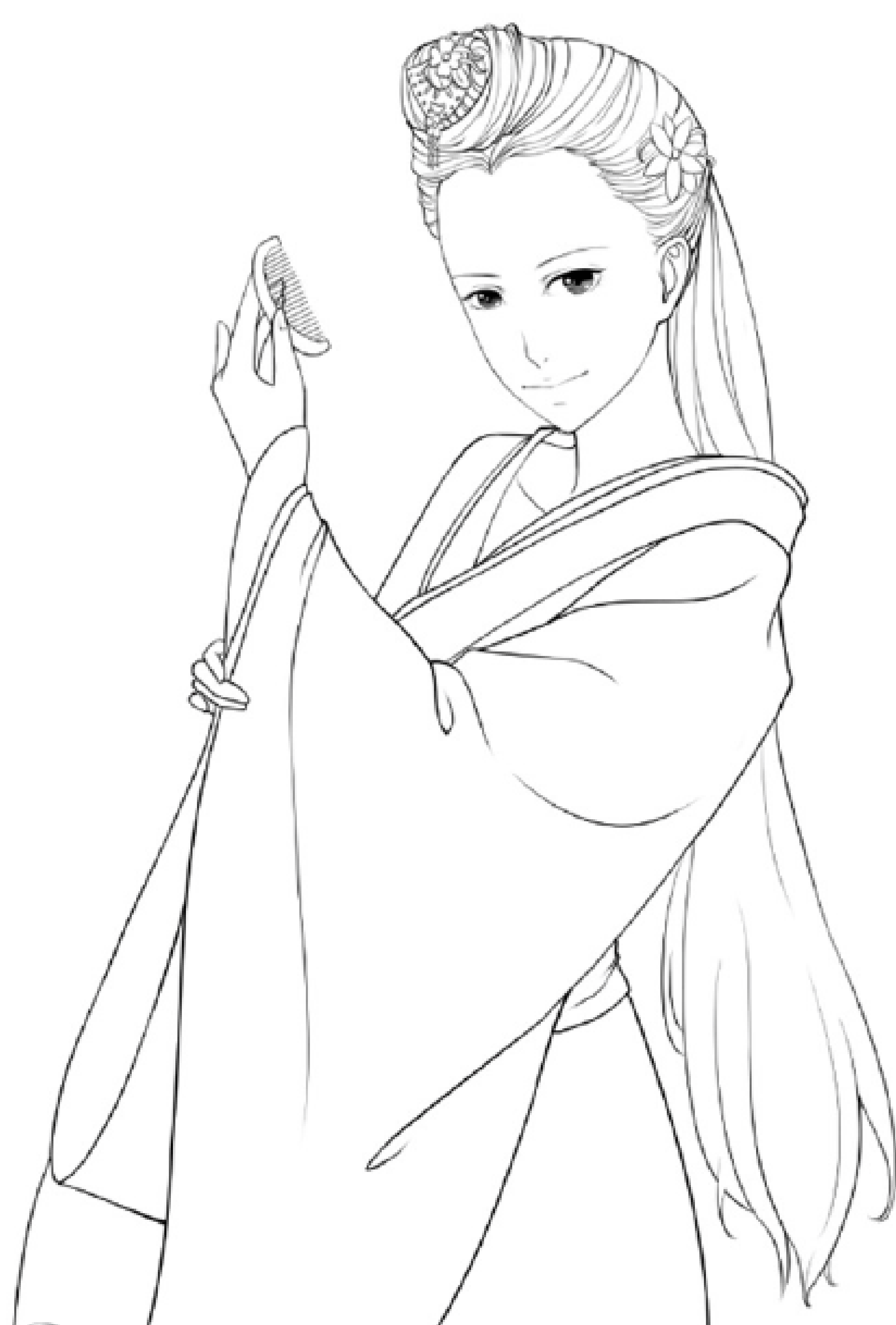
4 细化人物的发丝，让头发显得更加立体，层次更加分明。



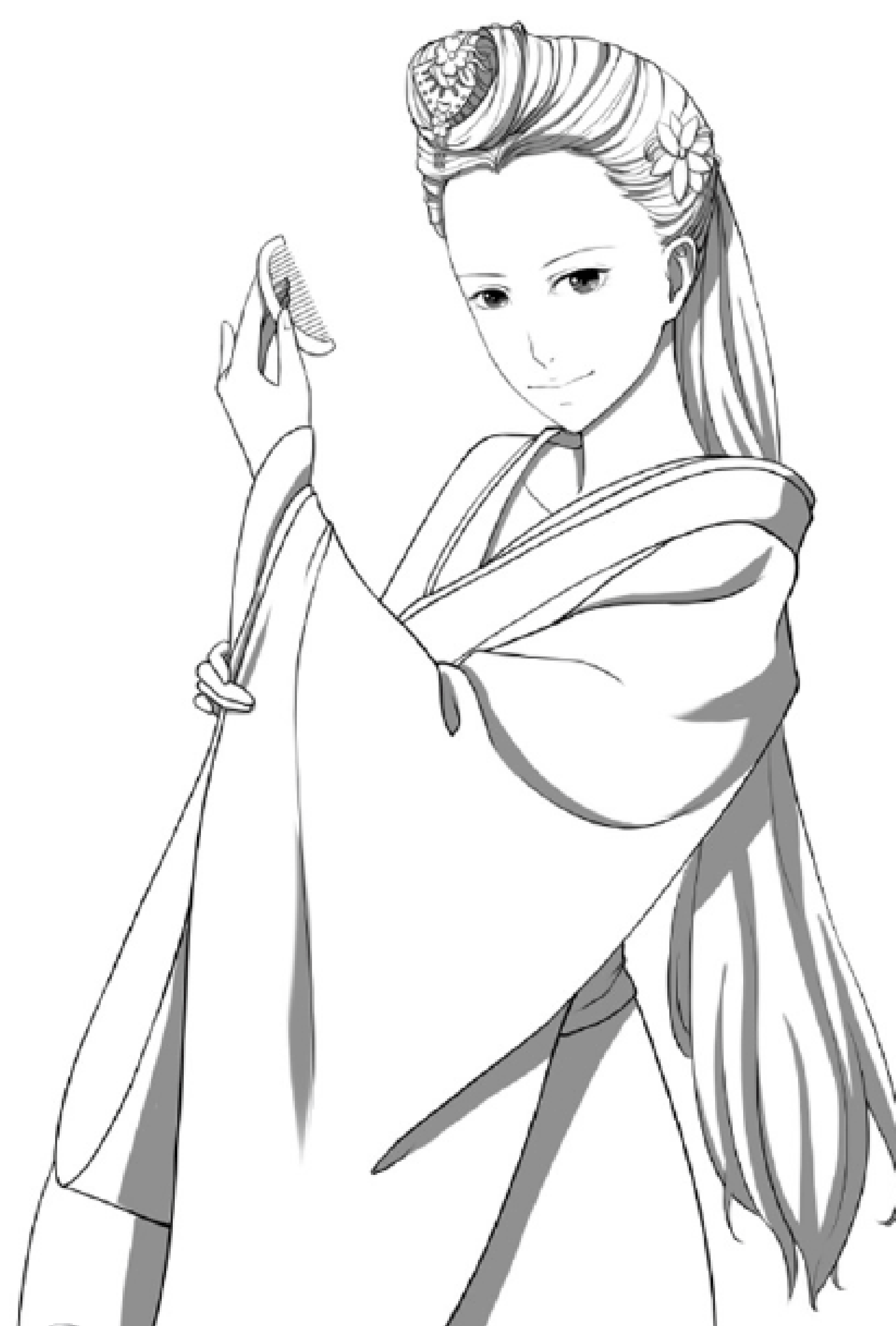
5 给人物添加发饰做装饰，使画面显得更加丰富。



6 开始描线，用线条的粗细及疏密变化形成层次美感。



7 继续描绘出人物的服饰。注意服饰的线条相对来说基本都是长直线。

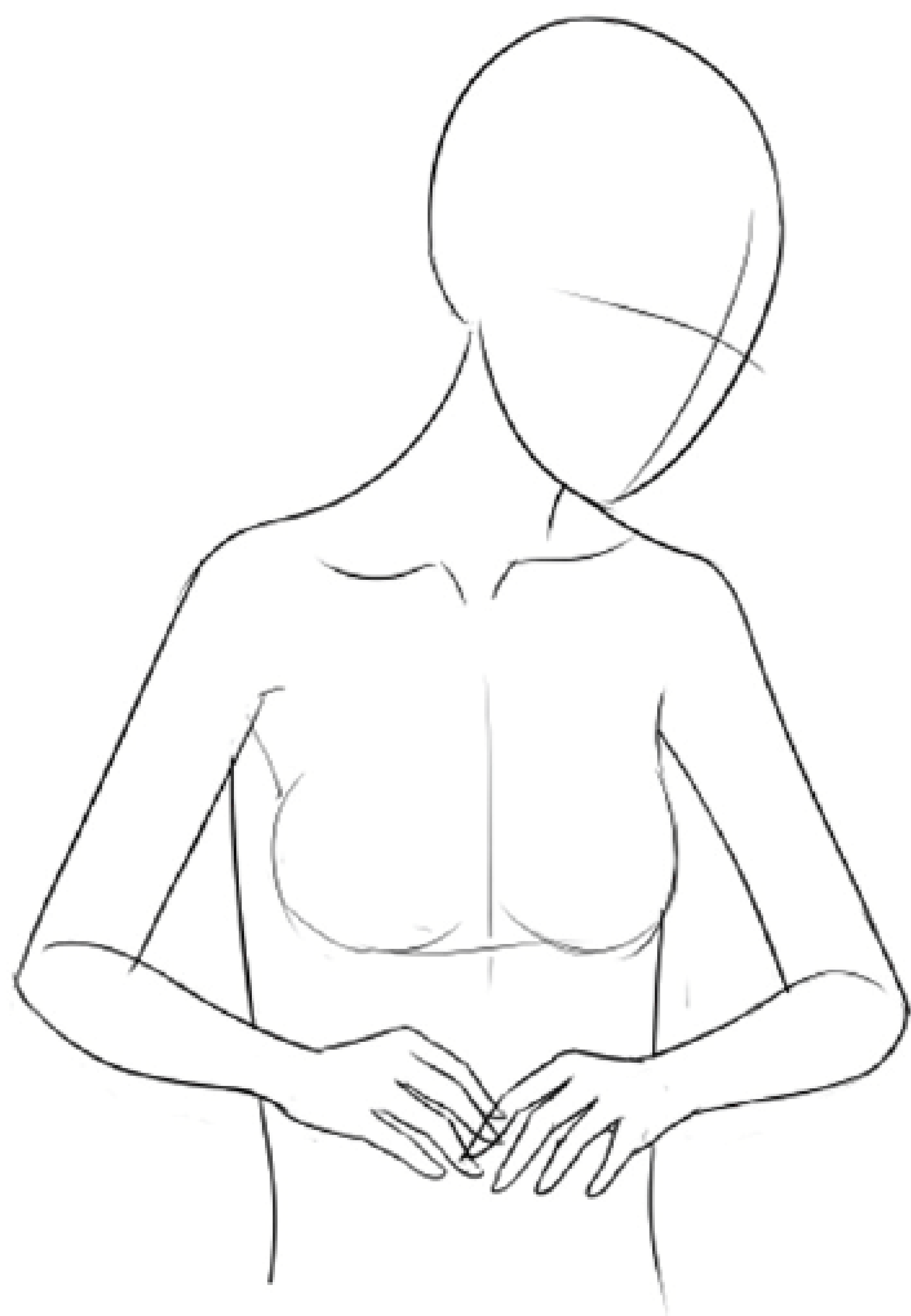


8 给人物添加阴影效果，使画面更加立体化。

9 做最后的修饰，最终效果绘制完成，一个汉时女子手拿梳篦，像是在对镜梳妆，美艳动人。人物头上发饰的添加，让人物更添魅力值。

3.2.5　唐朝发型的绘制

隋唐时期的发型可以说是一个转折点，它由先前的低发髻转变成缩成高耸、华丽的高髻，造型夸张，发式丰富多样。





1 用线条简单地勾勒出人物的上半身结构。

2 根据头部结构分别简单勾勒出人物的五官位置和发型样式。





3 根据身体结构绘制出人物的服装样式。

4 细化人物的发丝以及衣服上的褶皱，让画面更加完整。





5 降低草图的透明度，从头部开始详细地绘制人物线稿。

6 继续绘制出人物的服饰，衣服的线条相对于头发就比较随意些。





7 觉得画面单调，就给人物添加一些发饰做装饰。

8 设计光源，给人物添加阴影效果，让画面更加完整。

9 擦去多余的线条，整理画面，一位头绾精美发髻，身着襦裙的美丽女子跃然纸上，高耸的发髻让人物看起来更加华丽大方。

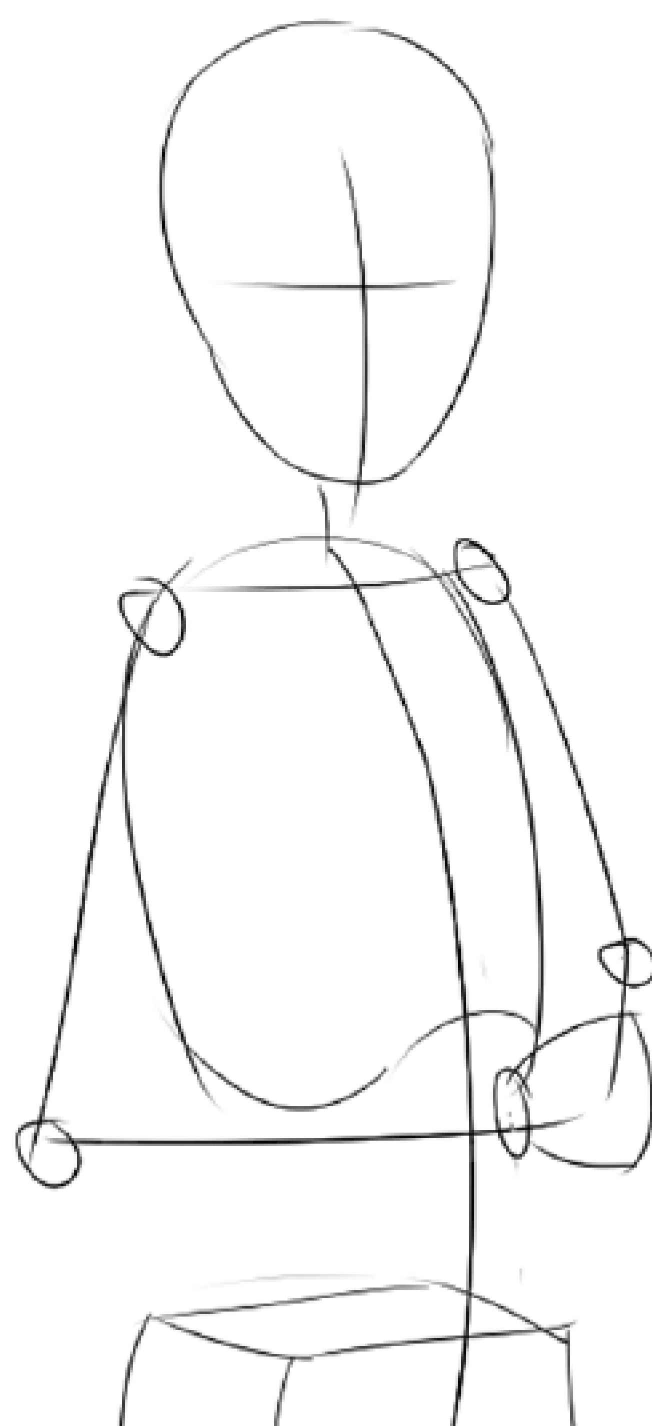




3.2.6 宋朝发型的绘制

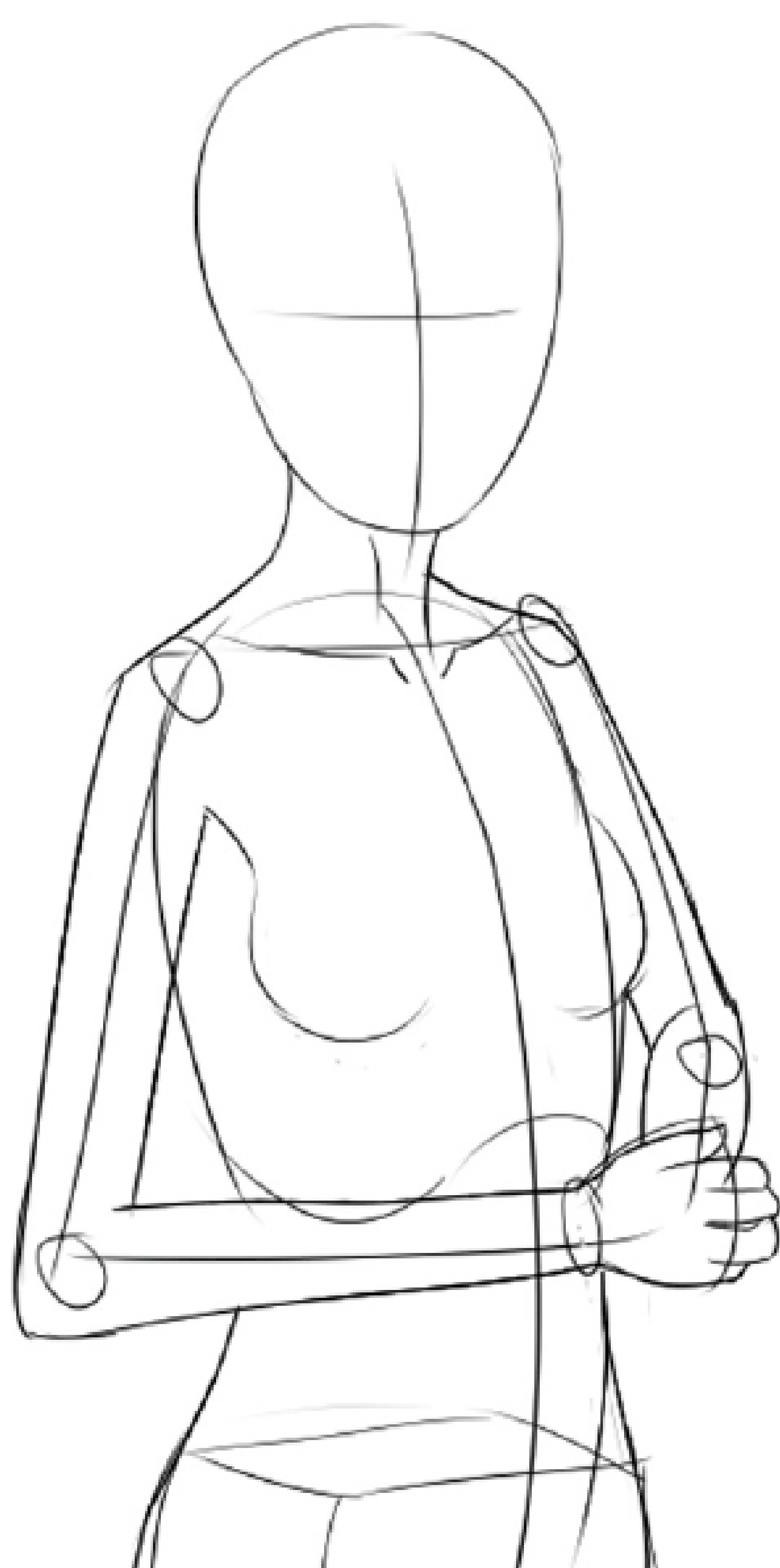
宋朝发型沿袭了隋唐的发型，做的变动不是很多，只是降低了发髻的高度，发髻包的位置不再是在头顶的位置，而是下降到头部稍后一些的位置。





1 用椭圆和线条简单勾勒出人物头部和上半身的动态线。

2 用圆圈标记出人物的关节点的位置，画出胸腔和盆骨的位置。





3 在前面的基础上，绘制出人物的身体结构。

4 根据十字基准线绘制出人物五官的位置，画出脸型。





5 根据人物的身体结构，给人物添加衣服样式和发型样式。

6 继续细化发丝和人物衣服上的褶皱，完善画面。





7 根据草图，描绘出人物的线稿，给人物添加精美的发饰。

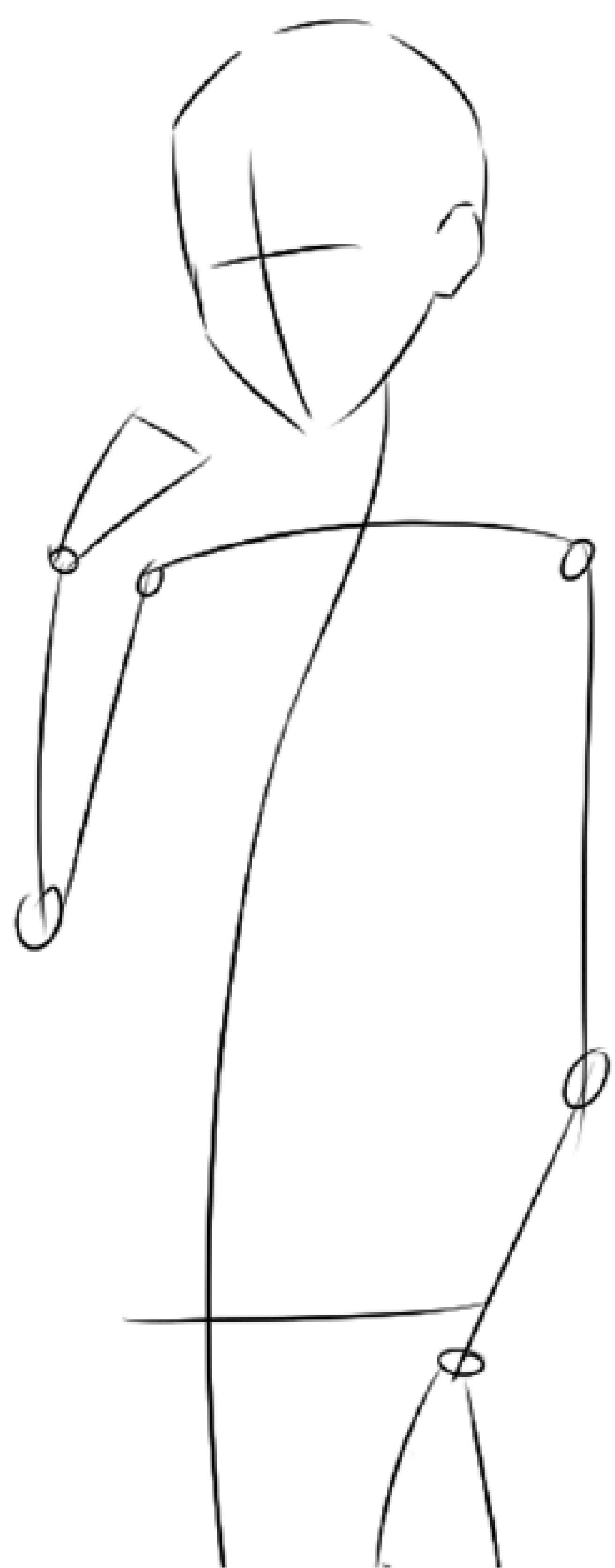
8 设计光源，给人物添加阴影效果，让画面更加完整。

9 擦去多余的线条，整理画面，完成人物的绘制。宋朝发型跟隋唐时期相比较，人物少了华丽和高贵，反而多了一份清丽淡雅。



3.2.7　明朝发型的绘制

明朝时期沿袭了唐宋时期的制度和习俗，在其基础上推陈出新，使其具有自身的特点。明时女性头发皆梳于脑后，绾成一大一小两个环髻，头部后方的头发松散地梳理。



1 简单地勾勒出人物上半身的动态线，并用小圆圈标记出人物的关节点。



2 在前面的基础上，根据人物的动态线绘制出人物的身体结构。



3 根据人物的身体结构，给人物添加发式和衣服样式。



4 细化人物的头发和添加衣服褶皱。





5 降低草图的透明度，从头部开始描绘线稿，注意线条要干净简练。

6 继续绘制出人物身体部分的线稿，身体部分多为长直线绘制。





7 设计光源，简单确定人物阴影部分的位置。

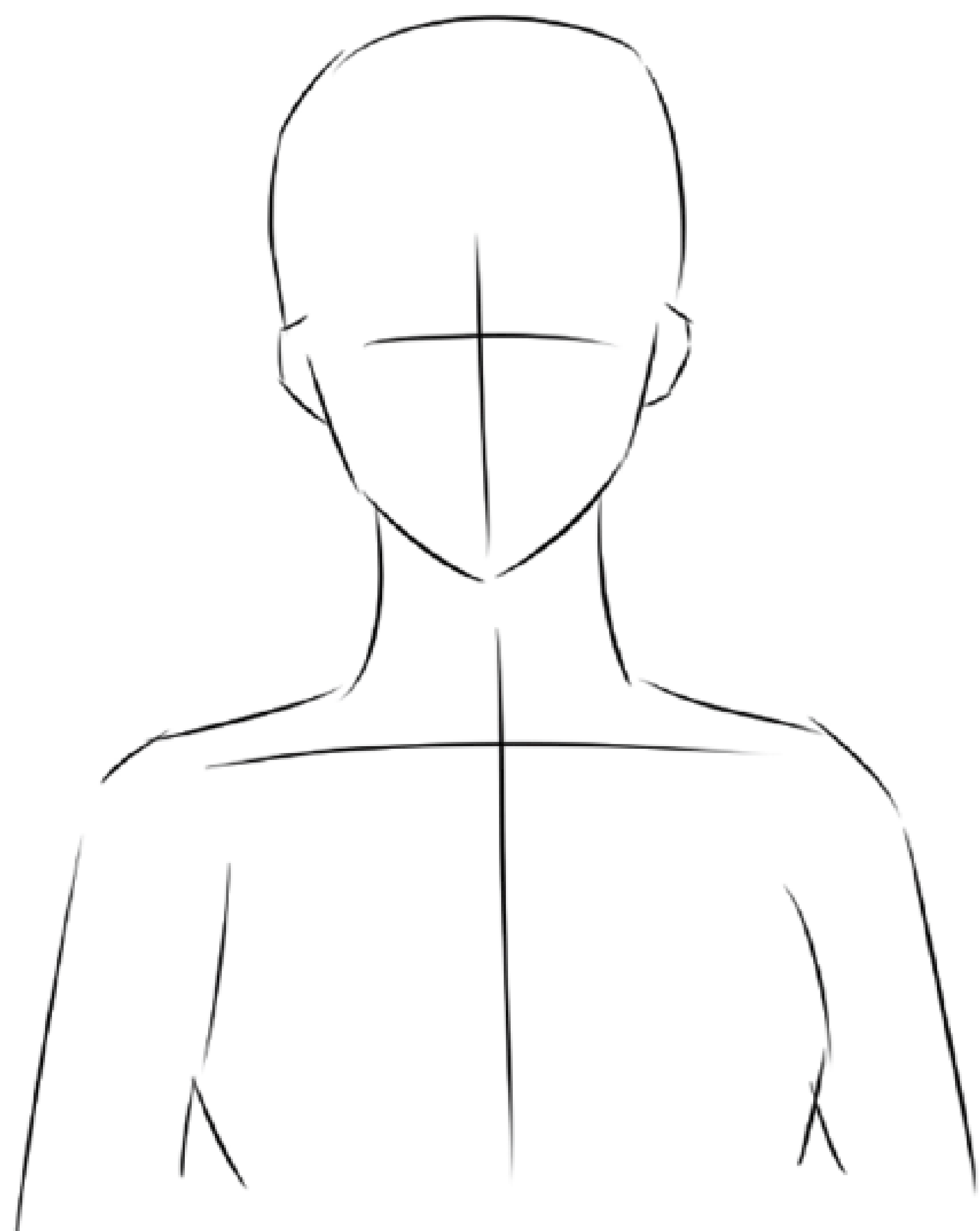
8 细化阴影，让人物更加立体，画面更加完整化。

9 整理画面，擦去多余的线条，完成人物的绘制。明朝时期相对于前期就相对保守些，不管发型还是衣服都比较简单些。



3.2.8 清朝发型的绘制

清朝时期女性的发型除了保留前朝发型之外，还逐渐加入了满族女性的发型。清时女子会将头发盘至头顶，在头顶戴用硬布和花做成的装饰帽子，称之为旗头。



1 简单地勾勒出人物的身体结构，确定人物五官的方向。



2 根据头型为人物设计发型，用线条简单地勾勒出外形轮廓。



3 继续绘制出人物的衣服样式。



4 继续细化头发，根据十字基准线勾勒出五官的位置。





5 降低草图透明度，从头部开始描绘线稿。

6 继续绘制出人物的衣服，衣服的线条可以相对随意些。





7 擦去一些被遮挡的部分，分出空间关系，例如发饰和头发之间、吊穗与衣服之间等。

8 设计光源，给人物添加阴影效果，使人物更加立体，让画面更加完整。

9 擦去多余的线条，整理画面，完成人物的绘制。清朝的发型样式主要受满族的影响，形成了其独有的特色。

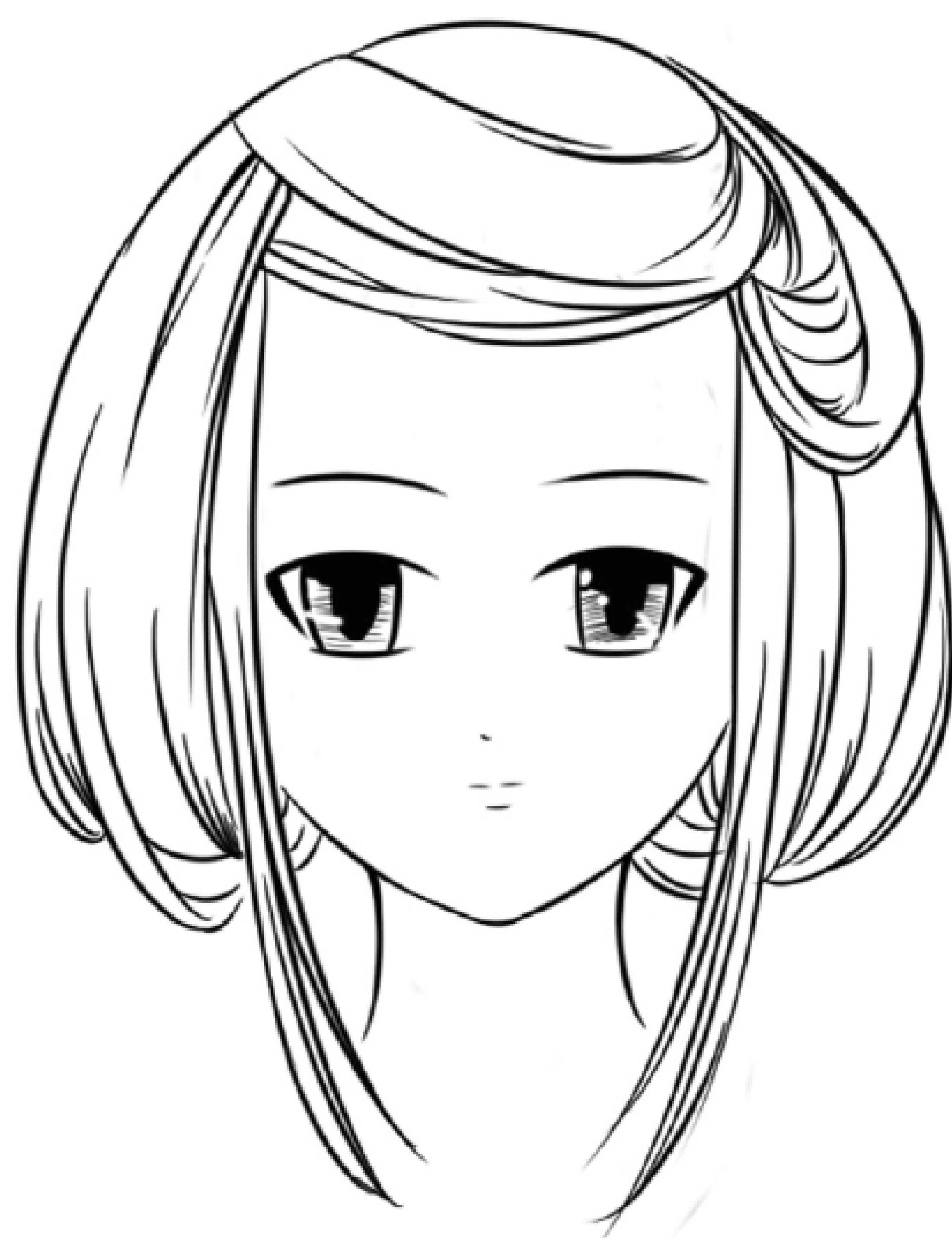
3.3　表情的绘制

表情是描绘人物心理、情绪和精神状态最直观的表现，通过表情的添加可以使美少女更加生动、形象，画面感更加强烈有活力。

3.3.1　通过五官变化表现表情

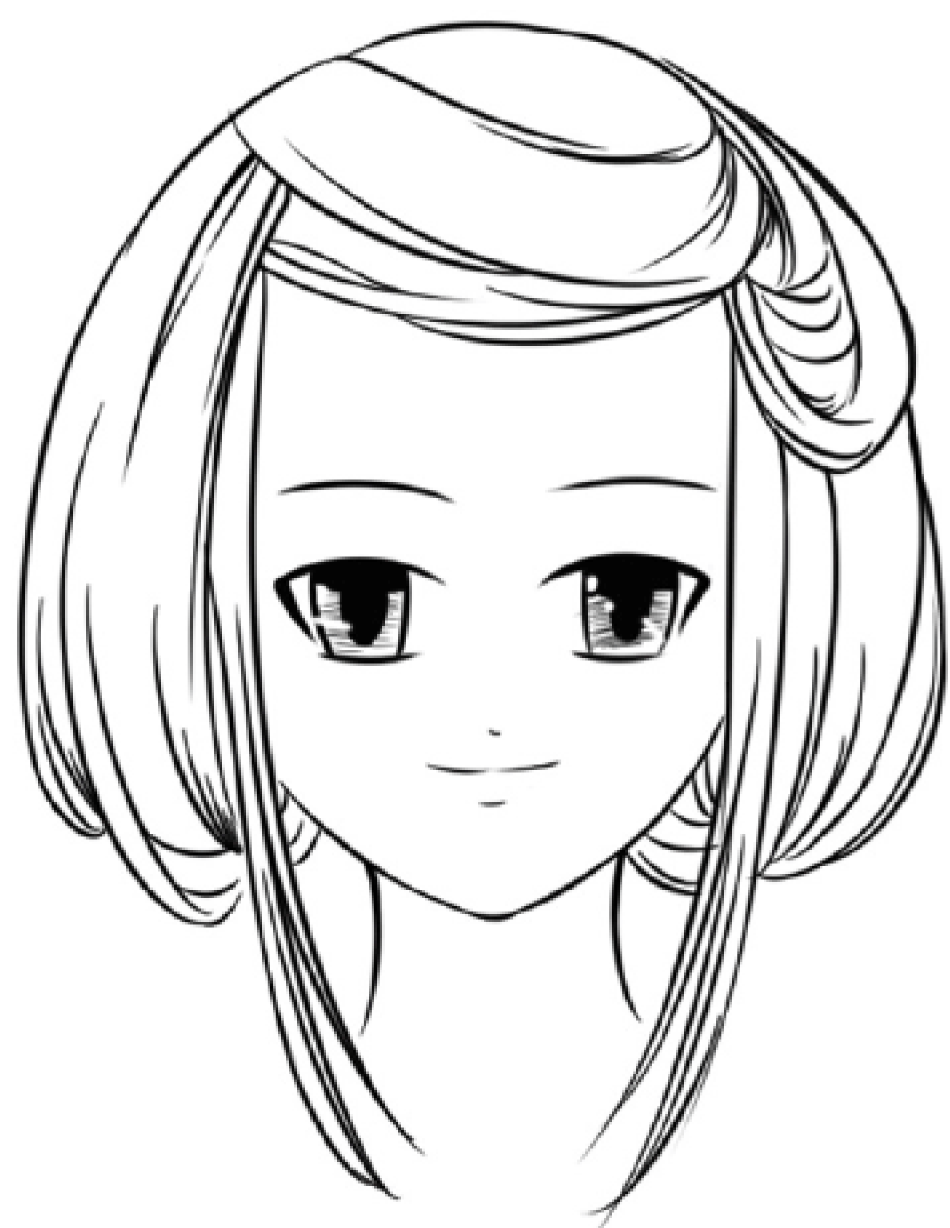
通过人物的眉毛、眼睛、嘴巴就可以表现出不同的表情，下面来看看如何变化五官来表现不一样的表情。

不同表情的面部状态



漫画人物的表情不像真实人物那样，需要牵动许多的面部肌肉来表现表情，除了一些必要的肌肉表现，如眉头的肌肉皱起，下巴的肌肉拉长，嘴角的肌肉突起。漫画人物主要是通过眉毛、眼睛和嘴巴的夸张变形而产生各种表情。

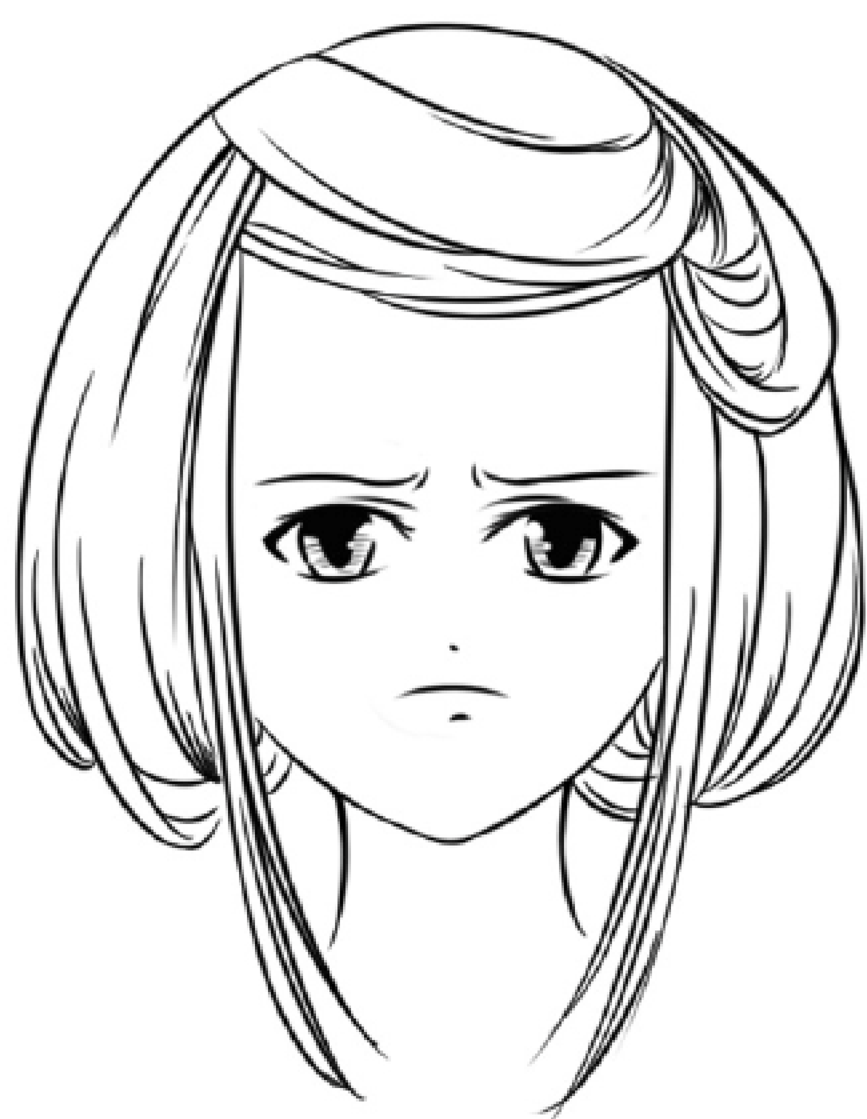
下面来看看怎么利用人物的五官来进行各种表情的变化。



微笑：人物微笑时眉毛舒展，嘴角翘起，呈现向上的弧线。



大笑：人物大笑的时候眉毛挑高，眼睛眯起呈向上的弧度，嘴巴张开大笑。



微怒：人物微怒时眉头紧锁，眼睛微合，嘴角下垂呈向下的弧线。



大怒：人物大怒时眉毛倒竖，眼睛大睁，鼻翼撑大，嘴巴大张似在发泄愤怒。



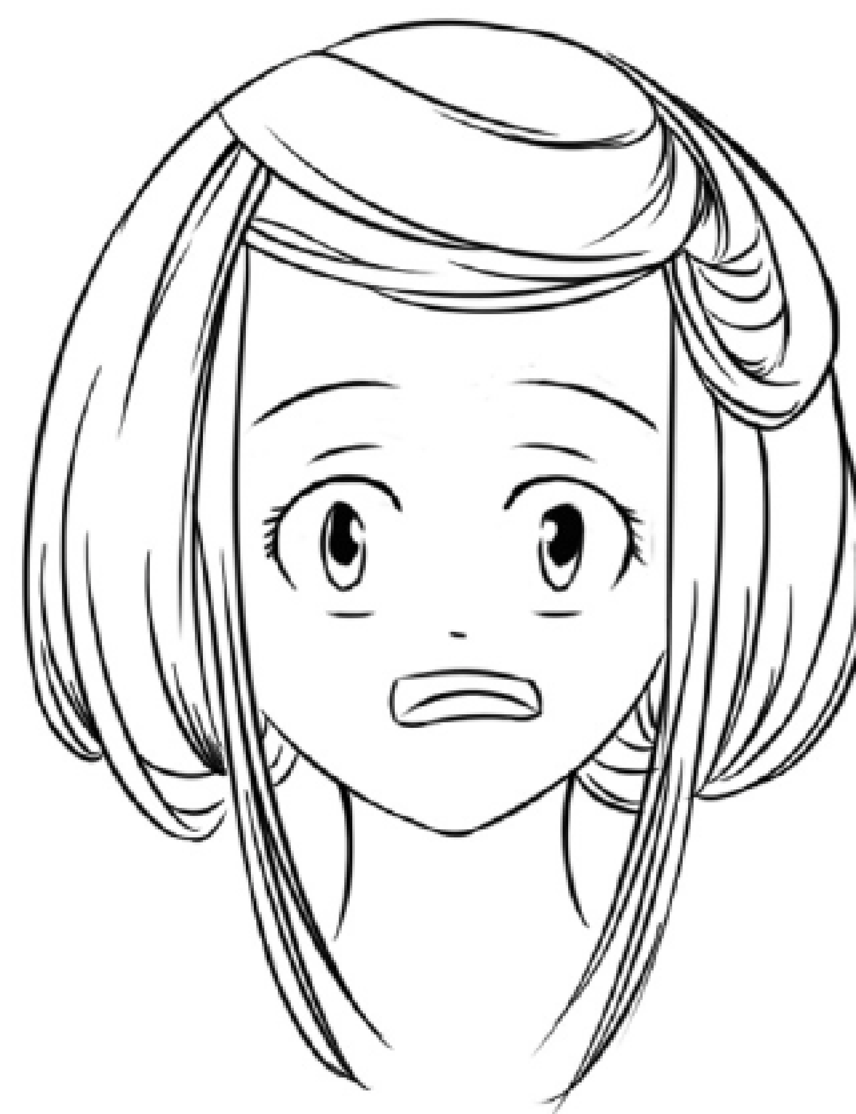
难过：人物难过时眉毛的眉梢下垂呈八字形，嘴巴的嘴角下垂呈向下的弧线。



哭泣：人物哭泣时眉头皱起呈八字形，眼睛紧闭，嘴巴张大，嘴角下拉。



惊讶：人物惊讶时眉毛上挑，眼睛睁大，嘴巴呈“O”字形。



大惊：人物大惊时眉毛上挑，眼睛睁大，瞳孔收缩，嘴巴张开呈压扁状。

3.3.2　12种漫画中表情符号的添加

在搞笑漫画中，通常是以夸张的表情画法来表现人物的情感或者烘托搞笑的气氛，下面看看如何通过一套人物的面部表情符号来表述人物的情绪。



尖角眼：表现人物的心里或身体难受、不安、痛苦的情绪。



排线眼：表现人物的垂涎、自我陶醉、自我享受的情绪。



白刀眼：表现人物的愤怒、激烈，比较极端的情绪。



白圆圈眼：表现人物的惊讶、迷茫、无语、内心空白的情绪。



半圆眼：表现人物不爽、心情不佳、生气的情绪。



双直线眼：表现人物大脑空白、惊愕、不可思议的情绪。





桃心眼：表现人物的喜爱、渴求、花痴的情绪。



蝌蚪眼：表现人物无语、内心不以为然，另有想法。



点状眼：表现人物的迷茫、困惑、茫然的心理情绪。



豌豆眼：表现人物惊讶、惊恐、不可思议瞪大眼睛的状态。



倒半圆眼：表现人物幸灾乐祸、假笑等表情。



弯月眼：表现人物尴尬、失态、纠结、无奈的情绪。

3.3.3　表情的绘制流程





1 用线条勾勒出人物的头型，并用十字线表示人物的五官位置。



2 根据十字基准线简单勾勒出人物五官的位置。







3 根据人物的头型给人物设计发型样式。



4 细化发丝，增添头发的层次感。







5 降低草图透明度，详细地绘制出人物五官的表情，这里是一个呆萌的表情。



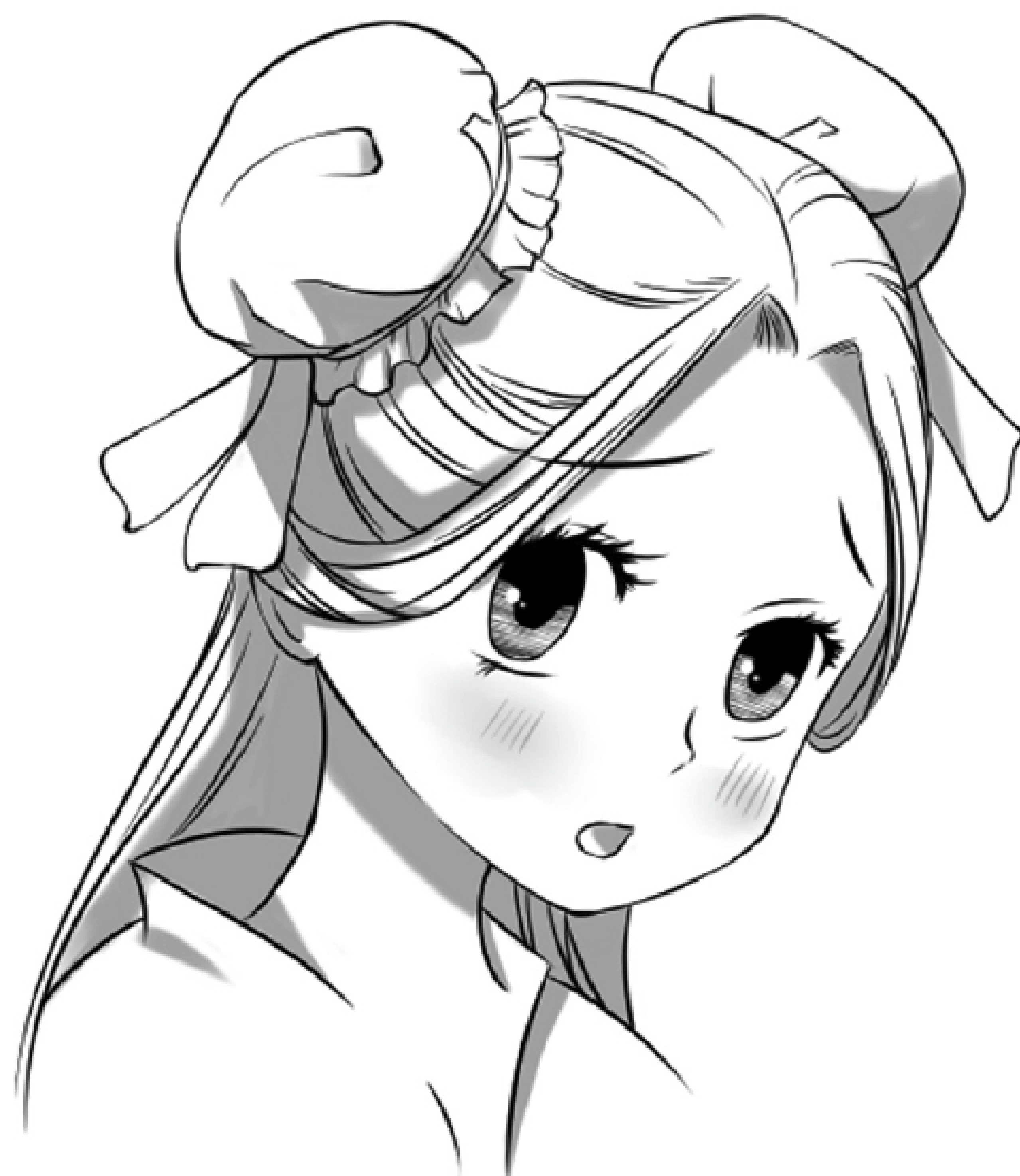
6 继续绘制出人物的头发，人物的线稿绘制完成。





7 设计光源，根据光源方向，给人物添加阴影效果。





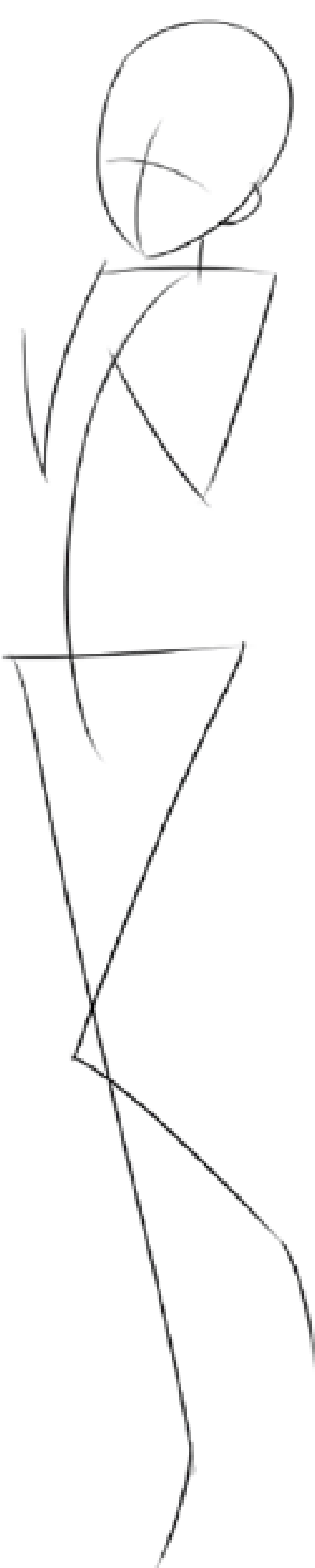
8 给人物添加腮红，一个呆萌的人物绘制完成。



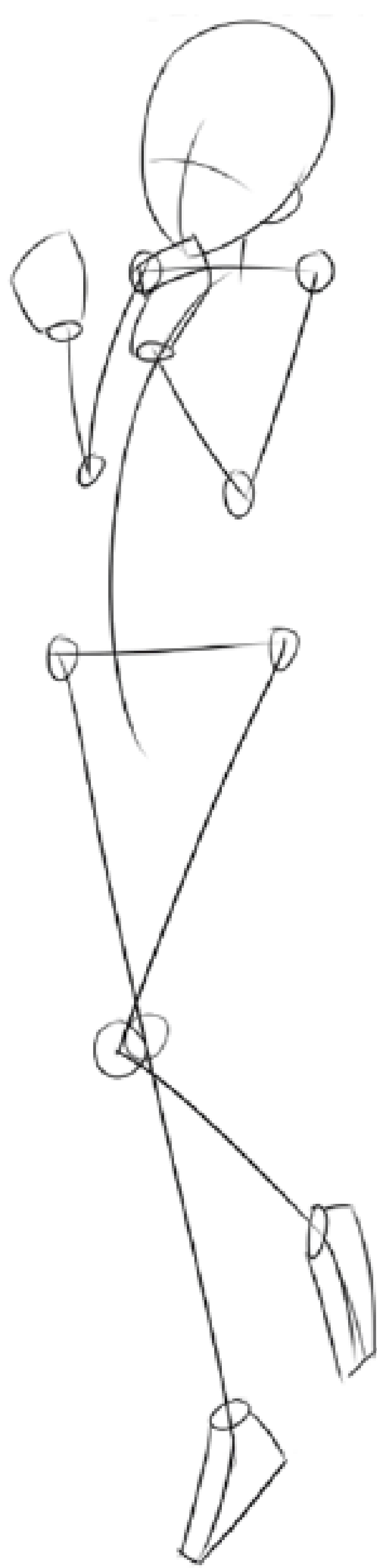
3.3.4　受惊美少女的绘制

前面已经讲解了表情的特点以及绘制流程，现在就以实例做解析，绘制受惊的美少女。

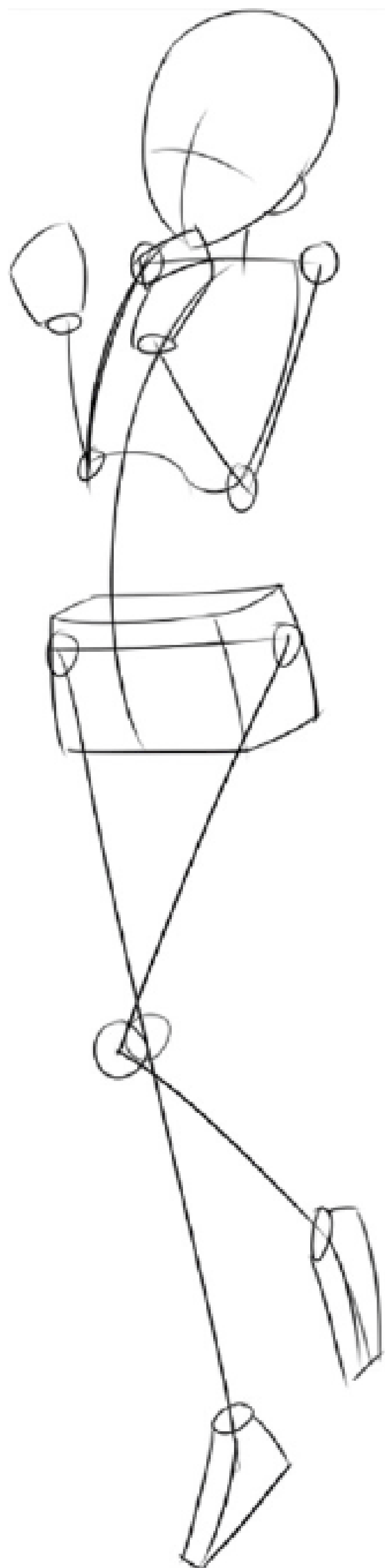
绘制动态



1 用线条画出人物动势，这是一个受惊跳起来的姿势，身高大概有7个头长。



2 用小圆圈标记出人物的关节，确定好关节比例，以便后期绘制。



3 根据动态线，绘制出人物胸腔和盆骨的大致结构，以便后续对身体结构的绘制。



4 在前面的基础上，用长线概括出身体结构，注意结构之间的穿插关系要准确。



5 根据十字基准线绘制出人物五官，画出脸型。注意受惊表情的绘制，眼瞳缩小，嘴巴张开。



6 根据头型，开始给人物设计发型的样式，简单地用线条勾勒出大致轮廓。



7 继续根据身体结构给人物设计衣服，这里的设计是汉服。



8 在前面头发轮廓的基础上给头发添加细节，增加头发的层次。



9 给服装添加褶皱和细节，注意关节转折处褶皱会比较密集。



10 给人物添加发饰做装饰，使人物更加美丽动人。

描绘线稿



11 新建一个层描绘线稿，详细画出人物的表情，注意眼睛要有神。



12 继续描绘出人物的头发，注意头发的绘制线条要流畅干净。



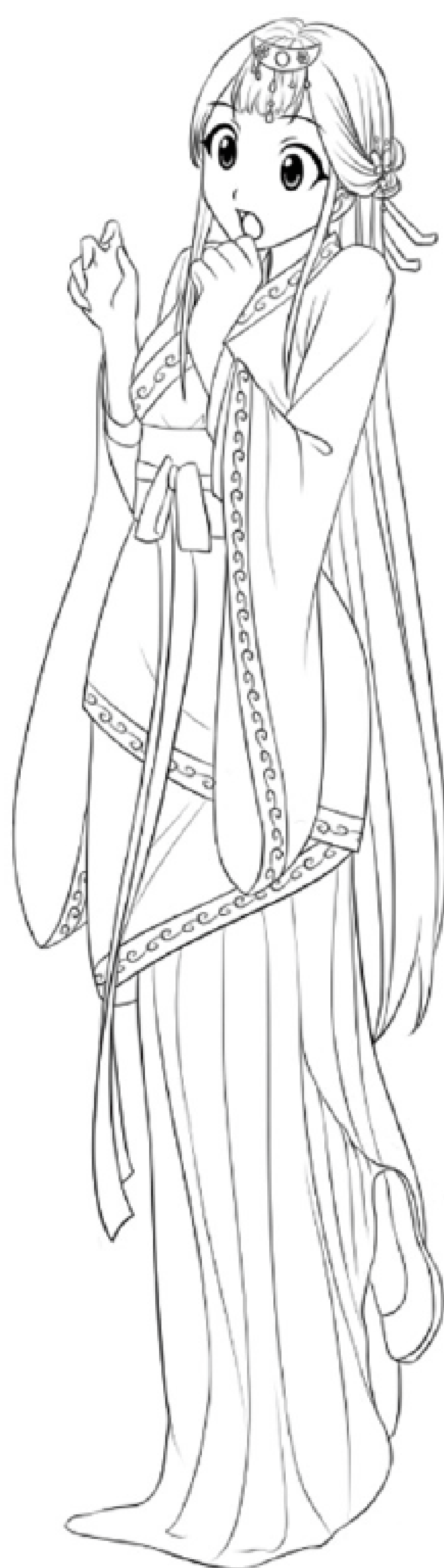


13 继续描绘出人物上半身的衣服，注意衣服之间线条的穿插。



14 接着上一步，描绘出人物的裙子，注意外轮廓线条较粗。

完善画面

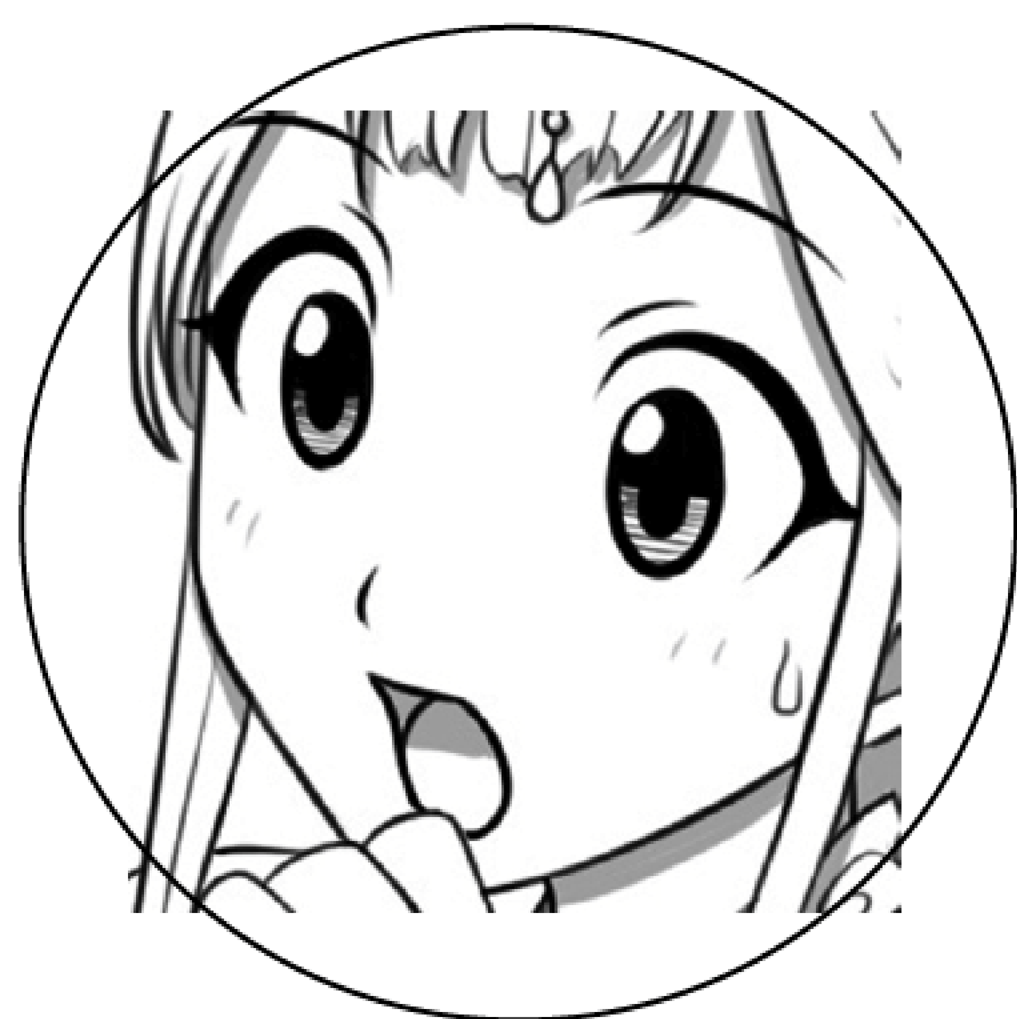


15 给服装添加纹理作为装饰，使服装更加精致，画面更丰富。

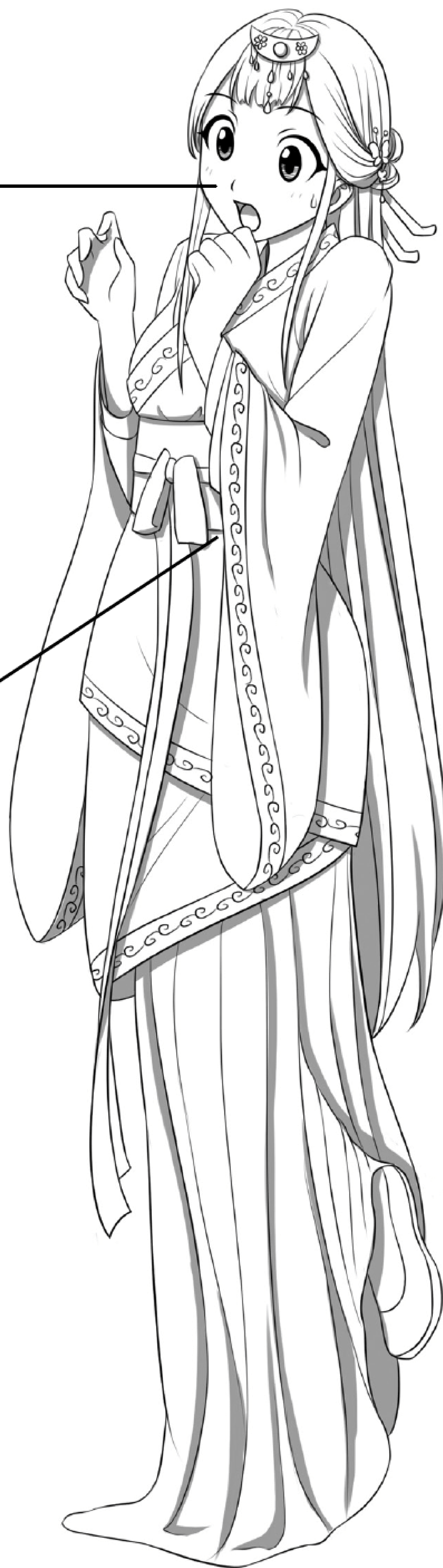


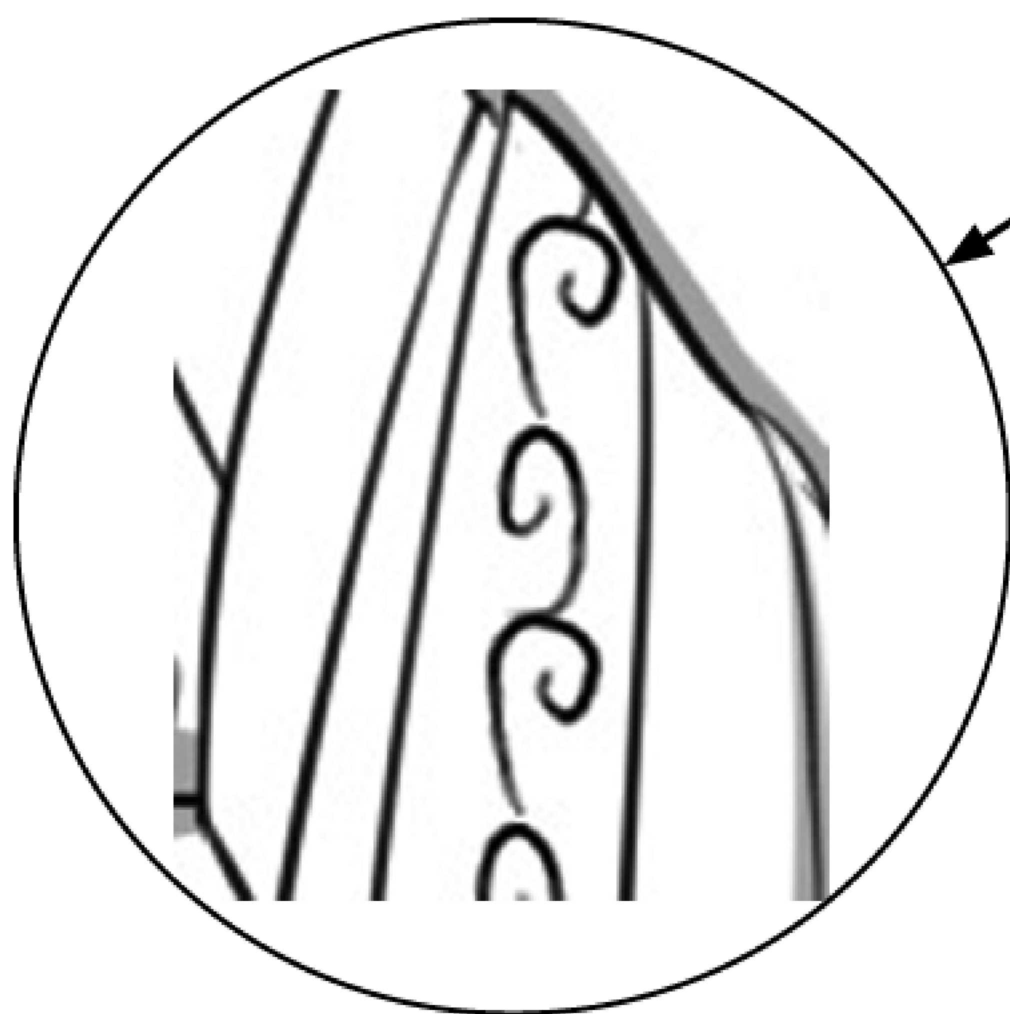
16 根据眼睛高光确定的光源给人物添加阴影效果。

17 做最后的修饰，人物最终效果绘制完成。一个娇俏的小女孩受惊吓而跳起，表情生动、人物形象，非常的可爱。



注意人物受惊时眼睛大睁，眼瞳会缩小，嘴巴张开。





服饰纹理的添加，使服装更加精致，画面更丰富。

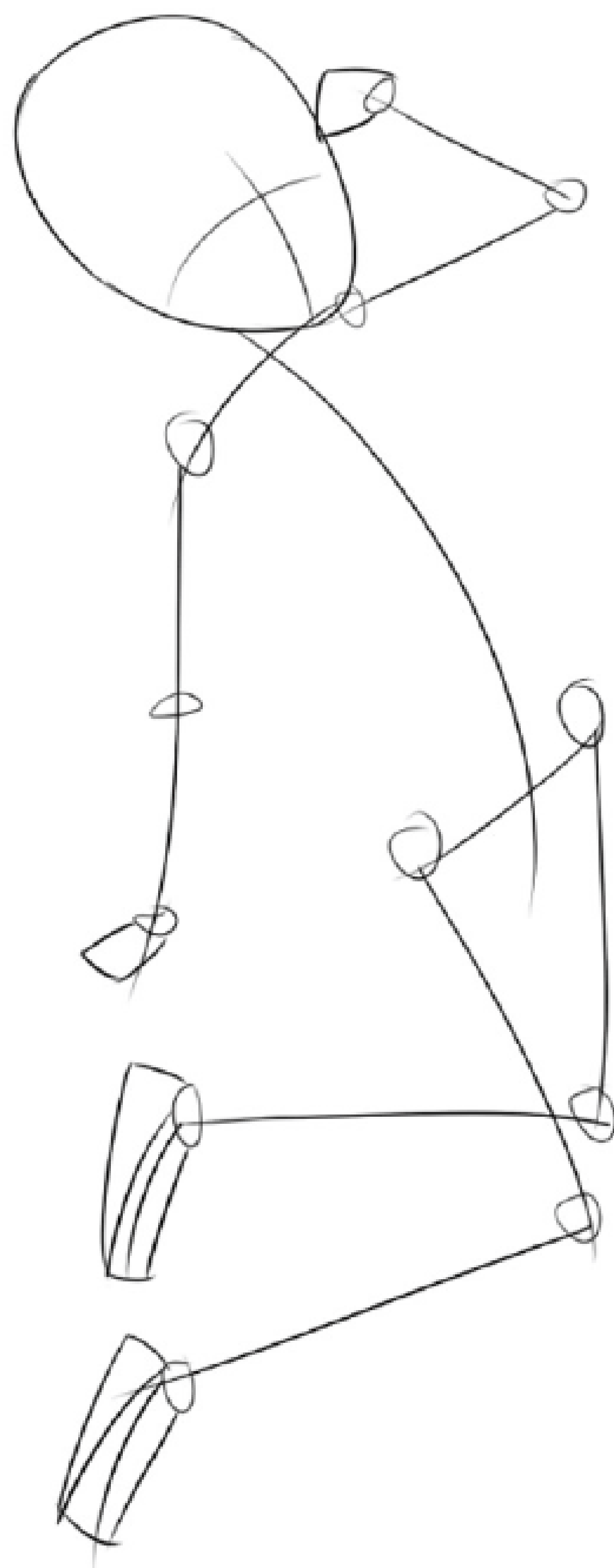
3.3.5 开心美少女的绘制

人物开心的时候眉毛挑高，眼睛眯起呈向上的弧度，嘴巴张开大笑。开心时，一般的动作相对比较大。

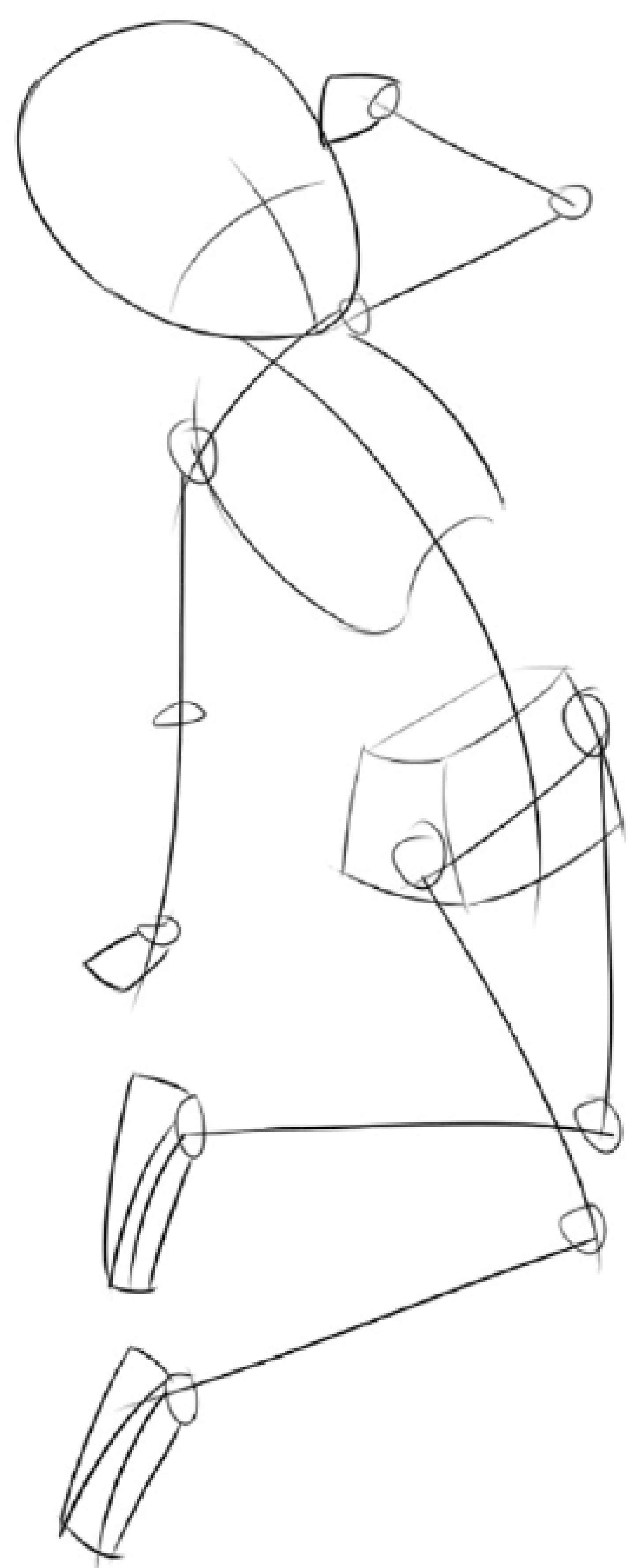
绘制动态



1 用线条勾勒出人物的大致动作，这是一个俯视的视角，人物的头部仰视着。



2 用小圆圈标记出人物关节的位置，以便后续对人体结构的绘制。



3 根据动态线，绘制出人物胸腔和盆骨的大致结构，以便后续对身体结构的绘制。



4 在上一步的基础上绘制出人物的身体结构，注意女性身体结构的特有表现。

形象设计





5 根据十字基准线绘制出人物五官的位置，绘制开心的表情，人物睁一只眼闭一只眼，嘴巴张开。

6 根据头型，开始给人物设计发型的样式，简单地用线条勾勒出大致轮廓。





7 根据身体动态设计出人物衣服，注意衣服也会有动势。

8 给人物衣服增加细节，体现出衣服的款式特色，使服饰更加精美。





9 给服装添加褶皱和细节，注意关节转折处褶皱会比较密集。

10 细化人物发丝，给人物头发添加发饰做装饰，使画面更加精致。

描绘线稿





11 新建一个层描绘线稿，从脸部开始细致地画出人物眼睛。

12 再建一层，描绘出人物的头发，注意头发的绘制，线条要流畅简洁。



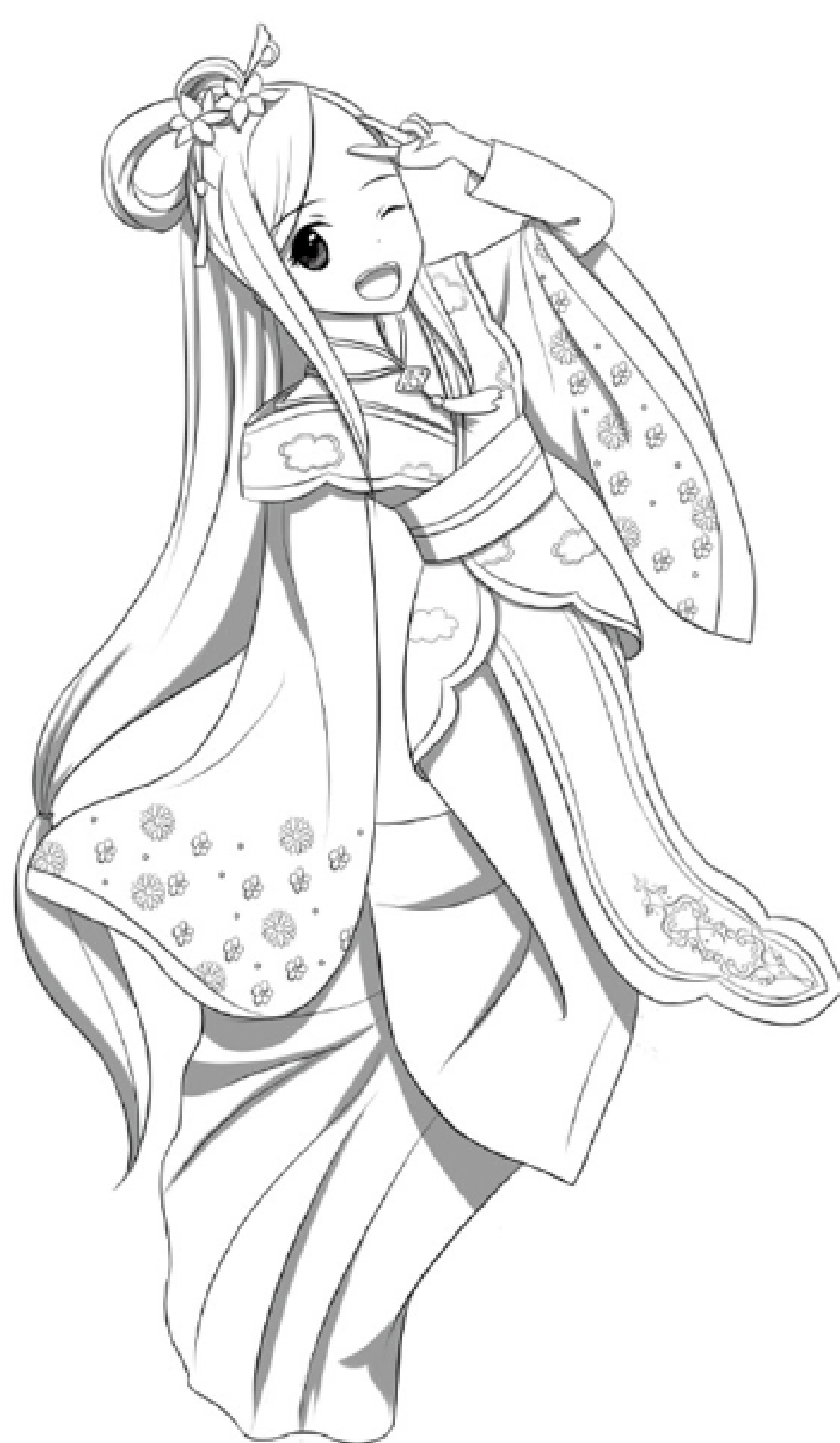


13 描绘出人物上半身的衣服，注意衣服之间线条的穿插。

14 描绘出人物的袖子，人物线稿描绘完成。

完善画面





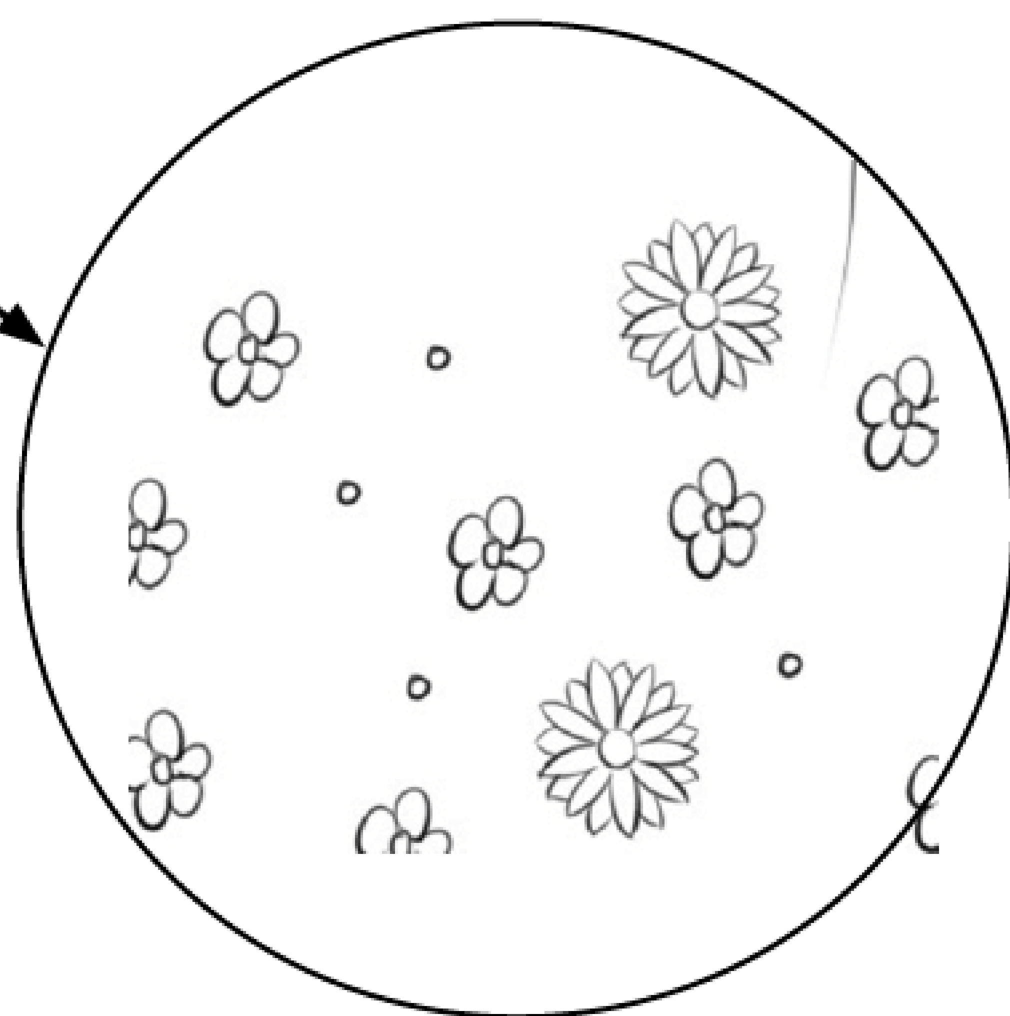
15 如果觉得画面单调，可以给人物的服饰添加各式的精美花纹。

16 根据眼睛光源，给人物添加阴影效果，使人物更加立体。

17 做最后的修饰，人物最终效果绘制完成。一个可爱的小姑娘开心地大笑着，睁一只眼闭一只眼，显得非常俏皮可爱。



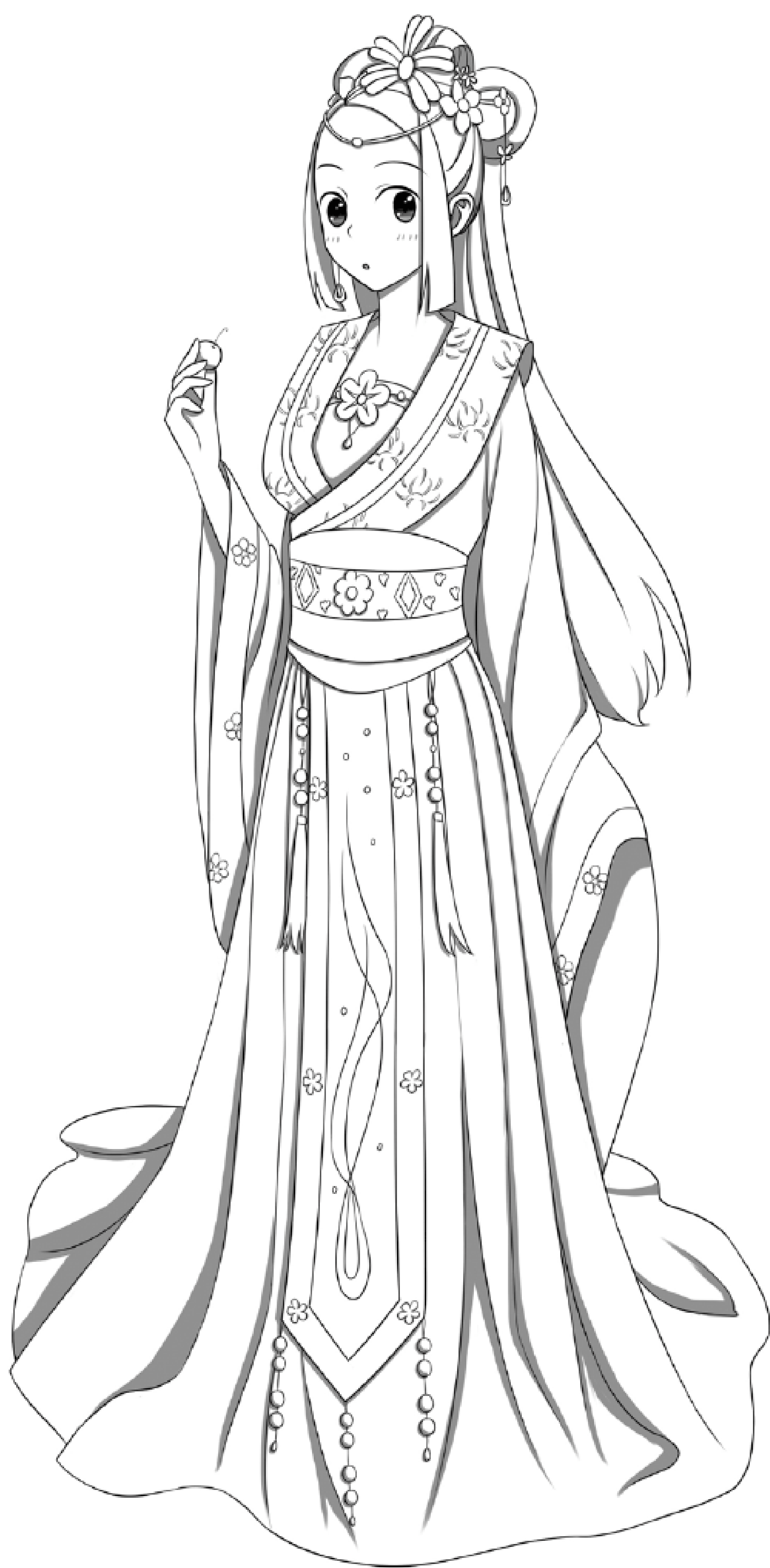
注意开心表情的绘制，睁一只眼闭一只眼，嘴巴张开，腮红的添加使人物更加具有活力。



服饰纹理的添加，使服装更加精致，画面更丰富。

第4章

娇美身姿，生机盎然



为了使古风美少女的形象更加突出美观，了解美少女的身体结构是必不可少的。本章将会对人体的身材进行分类讲解，通过实例来进一步了解不同头身比美少女、不同体型美少女的绘制，以此来巩固前面所学到的知识。

4.1 形体结构的绘制技法

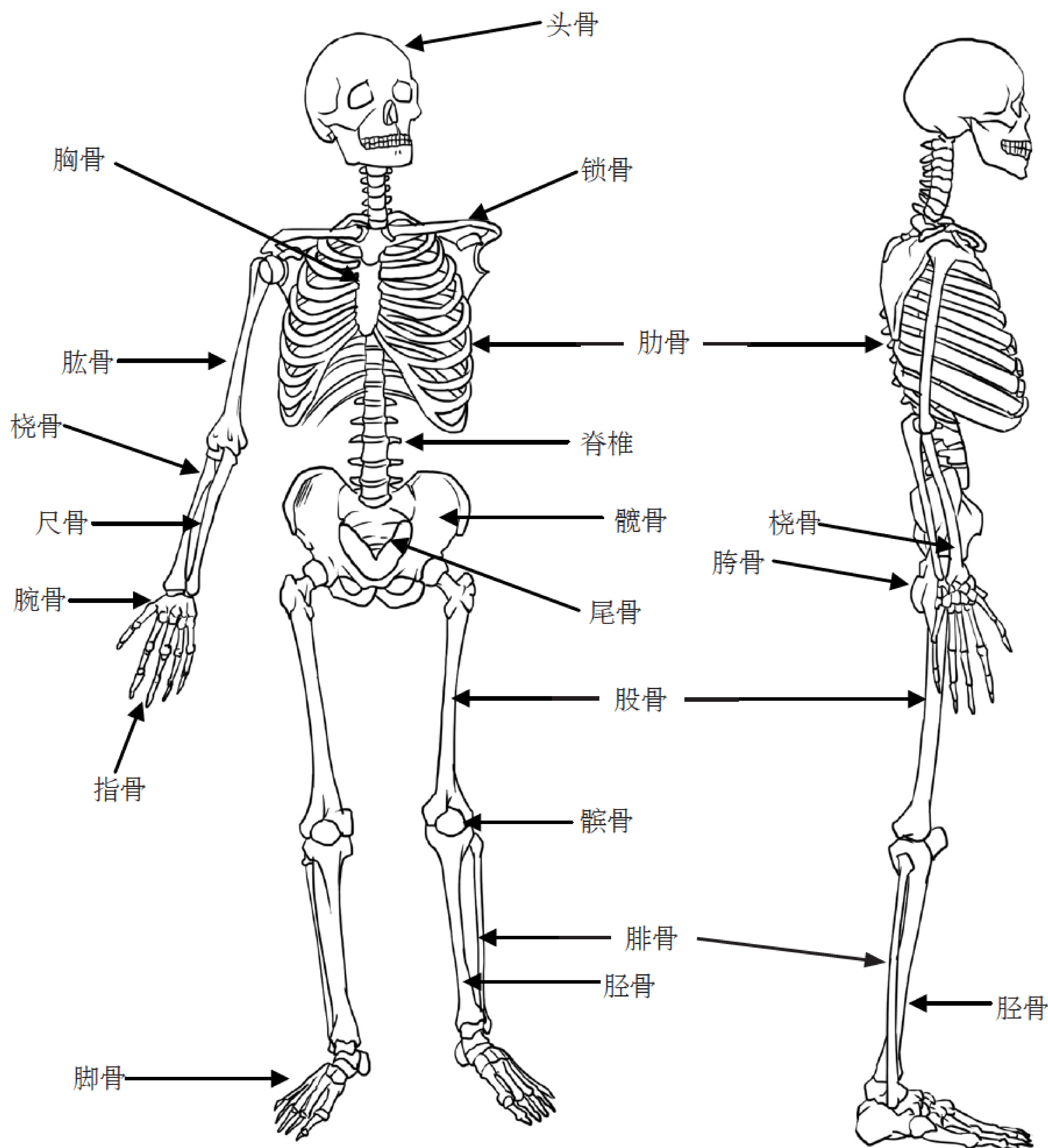
漫画里的人物都是根据现实中人体的基本结构为基础的，所以本节开始认识基本的人体结构，为绘制人物的身体打下基础。

4.1.1 人体的基本结构

人物的身体主要由骨骼和肌肉构成。漫画中的人物虽然看不到这些骨骼，但骨骼却起着决定性的作用，要正确地绘制出漫画人物的身体，首先就要了解人物的身体结构，并且能够熟练地掌握漫画人物的身体特点。

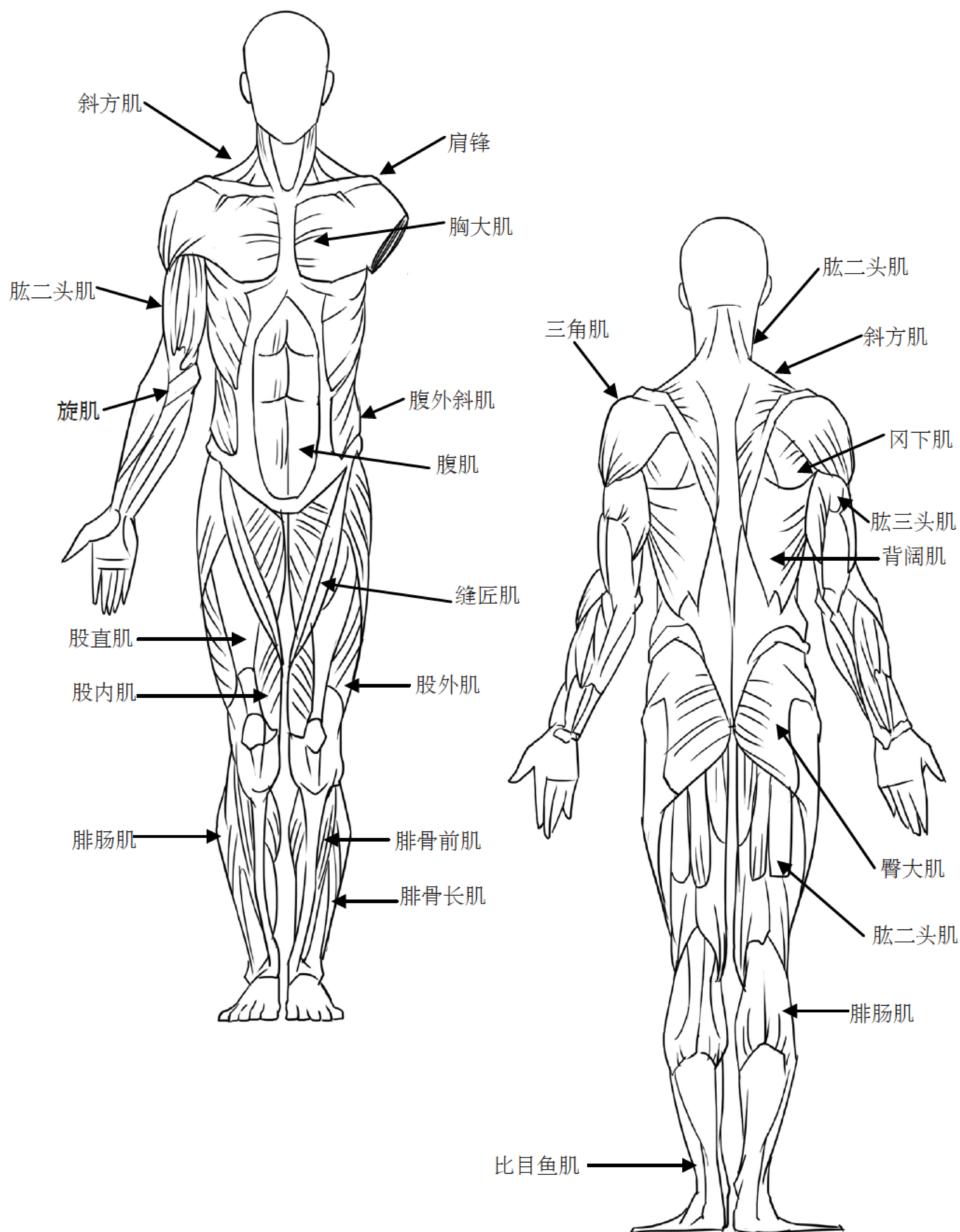
人体骨骼

首先来了解人体最基本的构成——骨骼。骨骼由各种不同的形状组成，有复杂的内在和外在结构，人体的骨骼主要起支撑身体的作用，属于人体运动系统的一部分。



人体肌肉

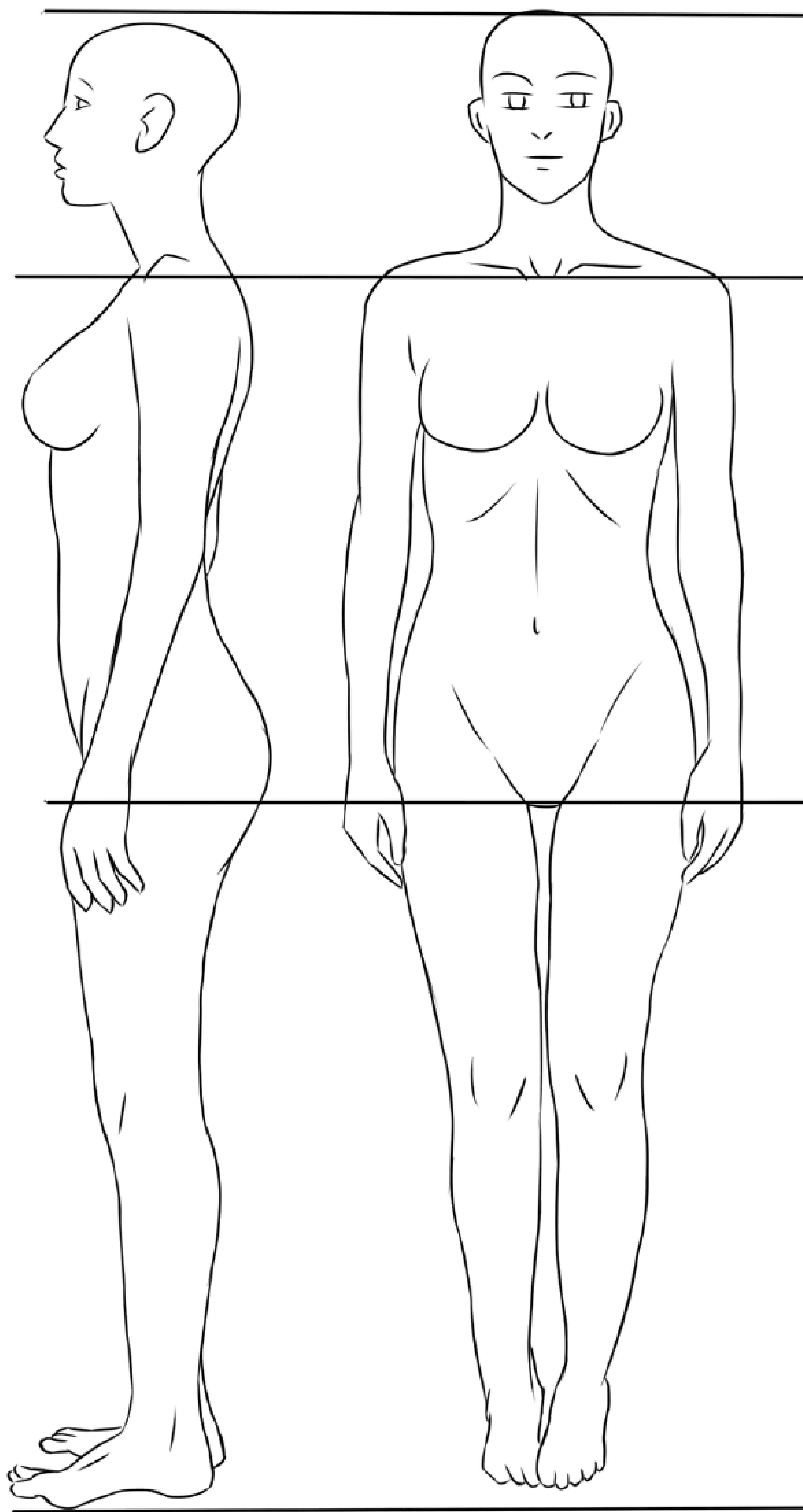
人体的肌肉是附着在骨骼上的，肌肉与骨骼的结合就构成了一个比较完整的人体形态。人体的肌肉形状决定了人体轮廓线条的外形，了解以下肌肉的结构可以帮助我们更好更快地掌握人体的基本形态。



4.1.2 漫画人物与写实人物的区分

漫画人物与写实人物的大致身体结构差异不大，但漫画人物的身体更加理想化，更加美观，下面来看看写实人物与漫画人物的身体有哪些区别。

写实人物



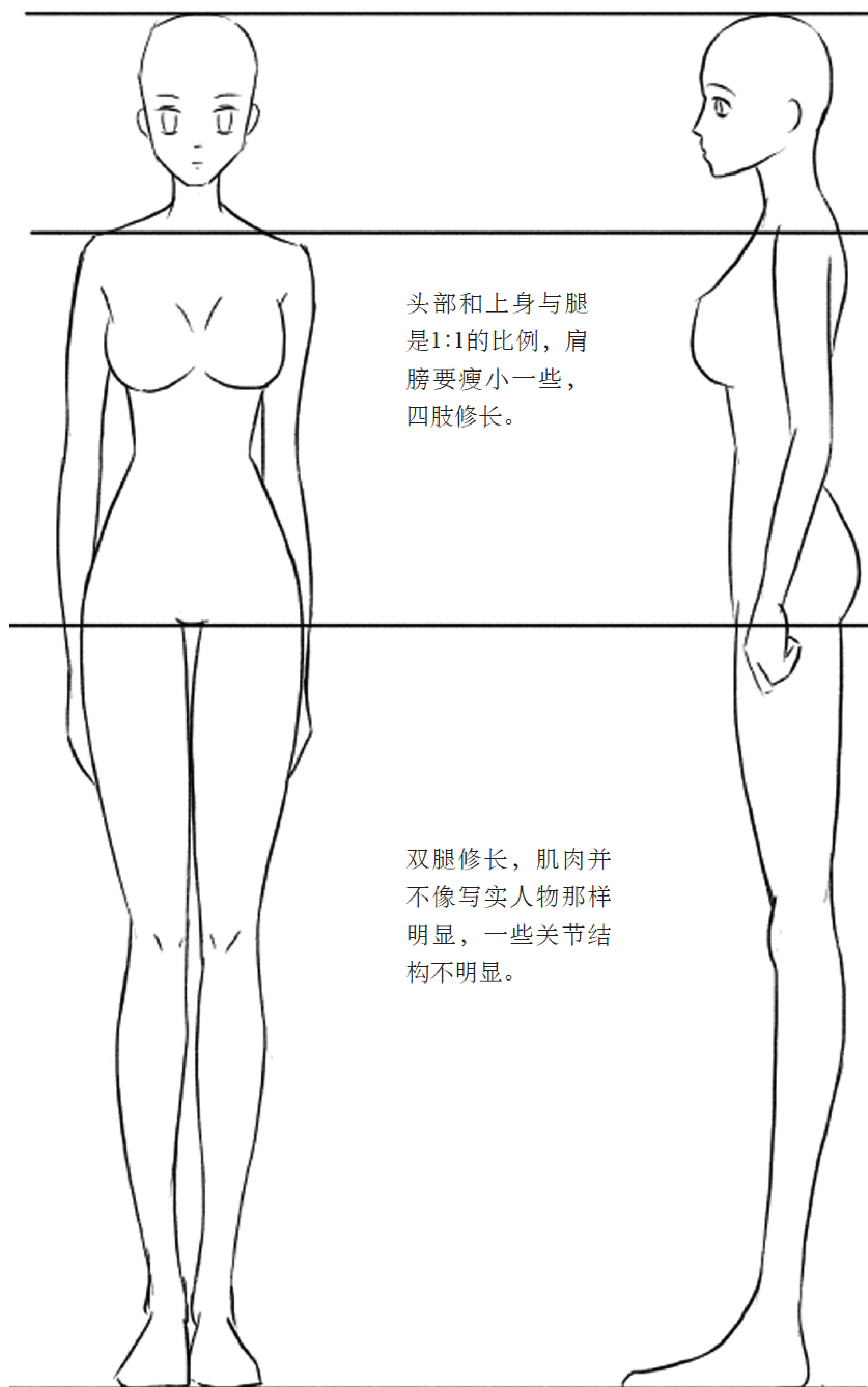
身材比较健壮，人物是属于正常比例，肩膀与腰部同宽。

腿部肌肉明显，双腿结构明确。

写实人物正面与侧面示意图

写实人物的头部比漫画人物的要小一些，并且脖子比漫画人物的要粗一些，整个身体圆润而丰满。

漫画人物



漫画人物正面与侧面示意图

漫画人物的身体结构更加理想化，身材比例修长且丰满，肌肉组织不明显，身体曲线感比写实人物要强一些。



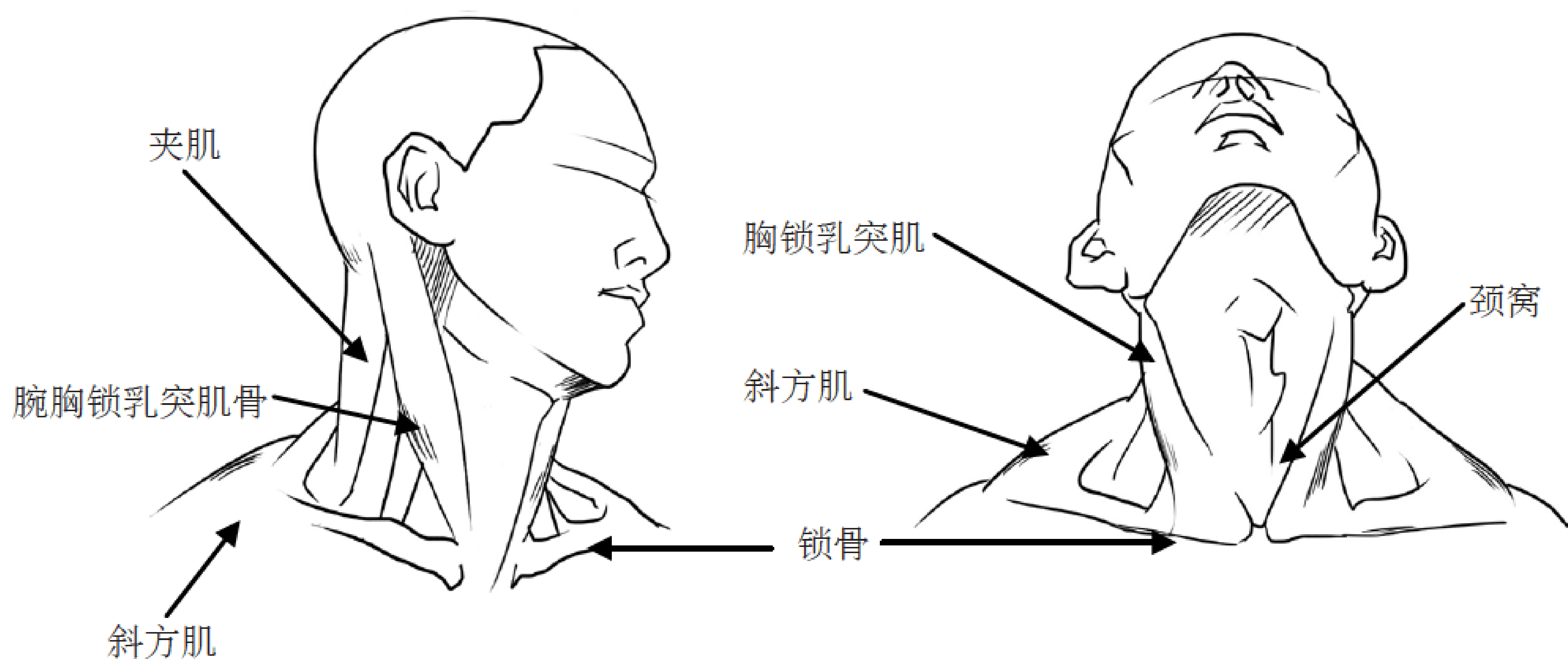
4.2 人体各部位的绘制方法

除了人物的头部以外，人体就是绘制漫画人物时最重要的部分了。人体可以表现出角色的年龄、性别以及性格，若比例正确，身姿优美的人体会使角色更加有魅力。下面就来看看人体各部位如何绘制。

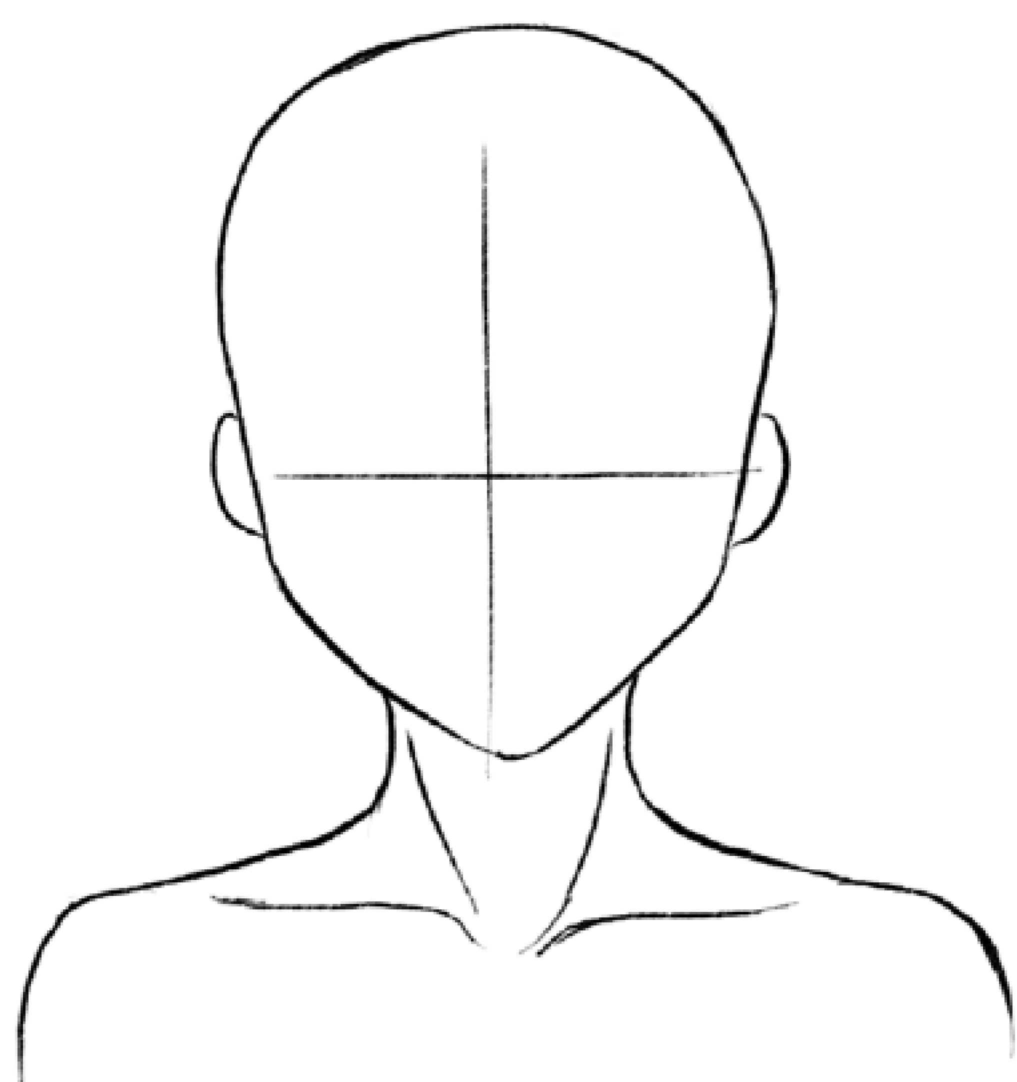
4.2.1 颈部和肩膀的构造与绘制方法

绘制人物面部特写时少不了颈部和肩膀的绘制，在学习绘制颈部和肩膀之前，要先了解它的构造，下面就来看看如何表现人物的颈部和肩膀。

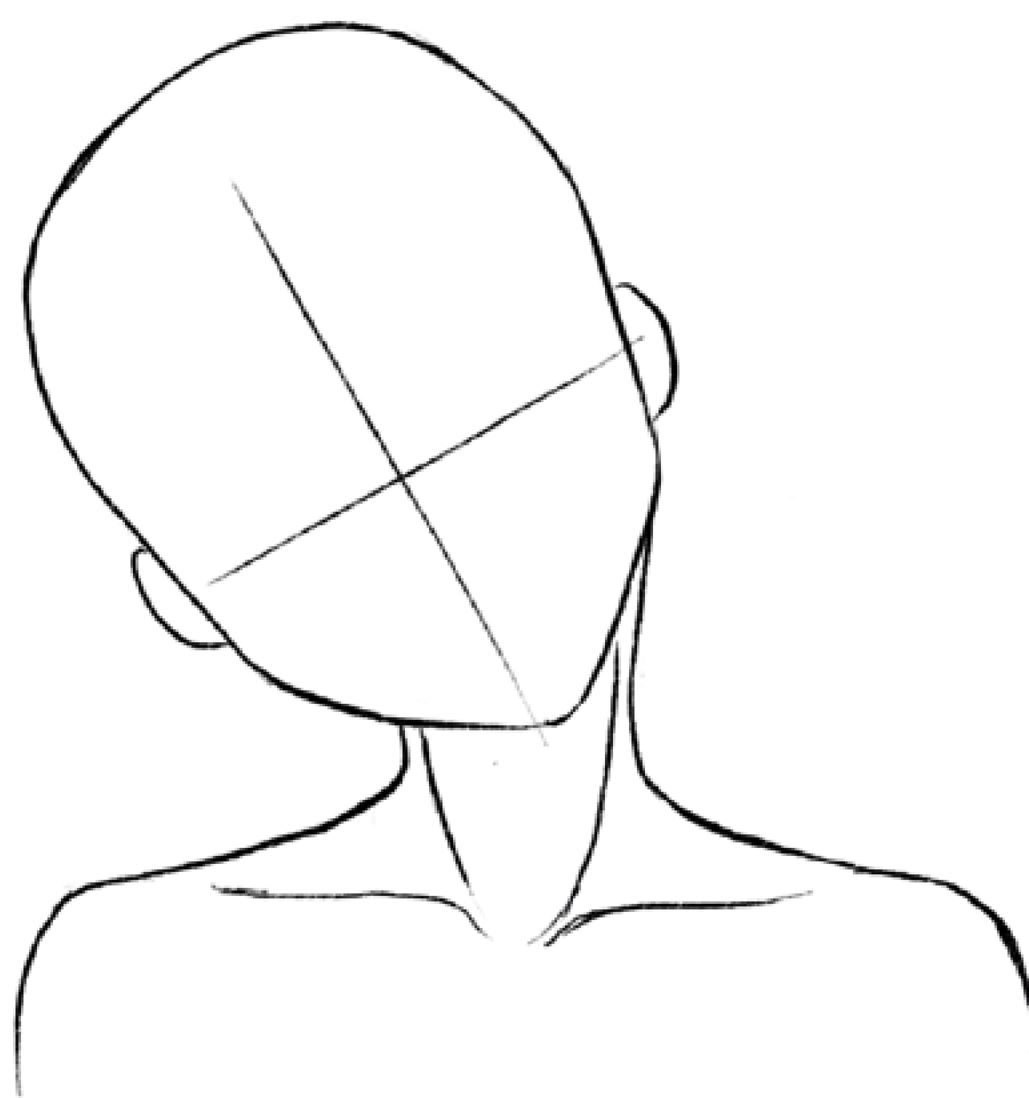
颈部的结构



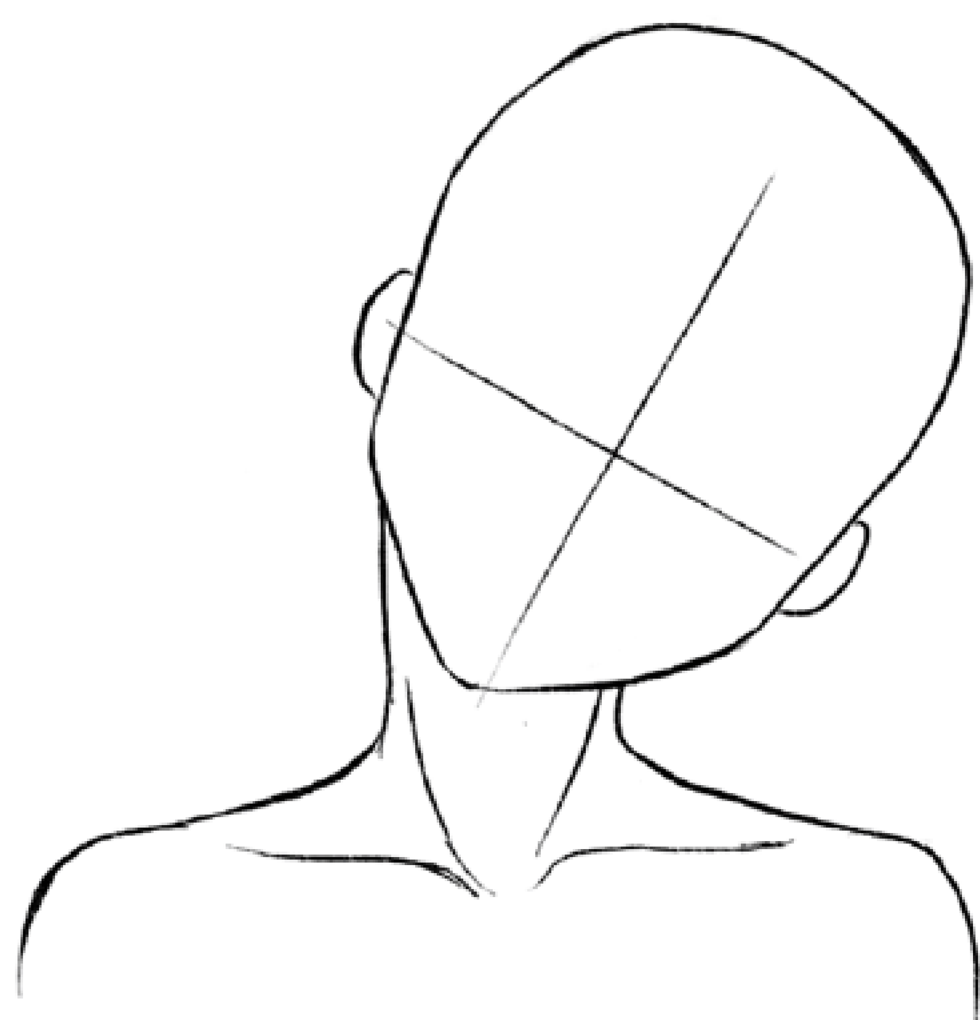
脖子与肩膀的表现



正面表现：头部保持正面时，颈部的肌肉是放松的。



歪头表现：头部左右歪时，一边的颈部肌肉收缩起来，另一边呈拉伸状态。





抬肩表现：颈部肌肉同样会像歪头时收缩或拉伸，肩膀抬起。

转头表现：头部左右转动时，颈部的肌肉会随之运动。

颈部的绘制案例



1 用线条简单地勾勒出人物扭转脖子向前的头型。

2 根据头型绘制出人物的发型样式和衣服的轮廓。









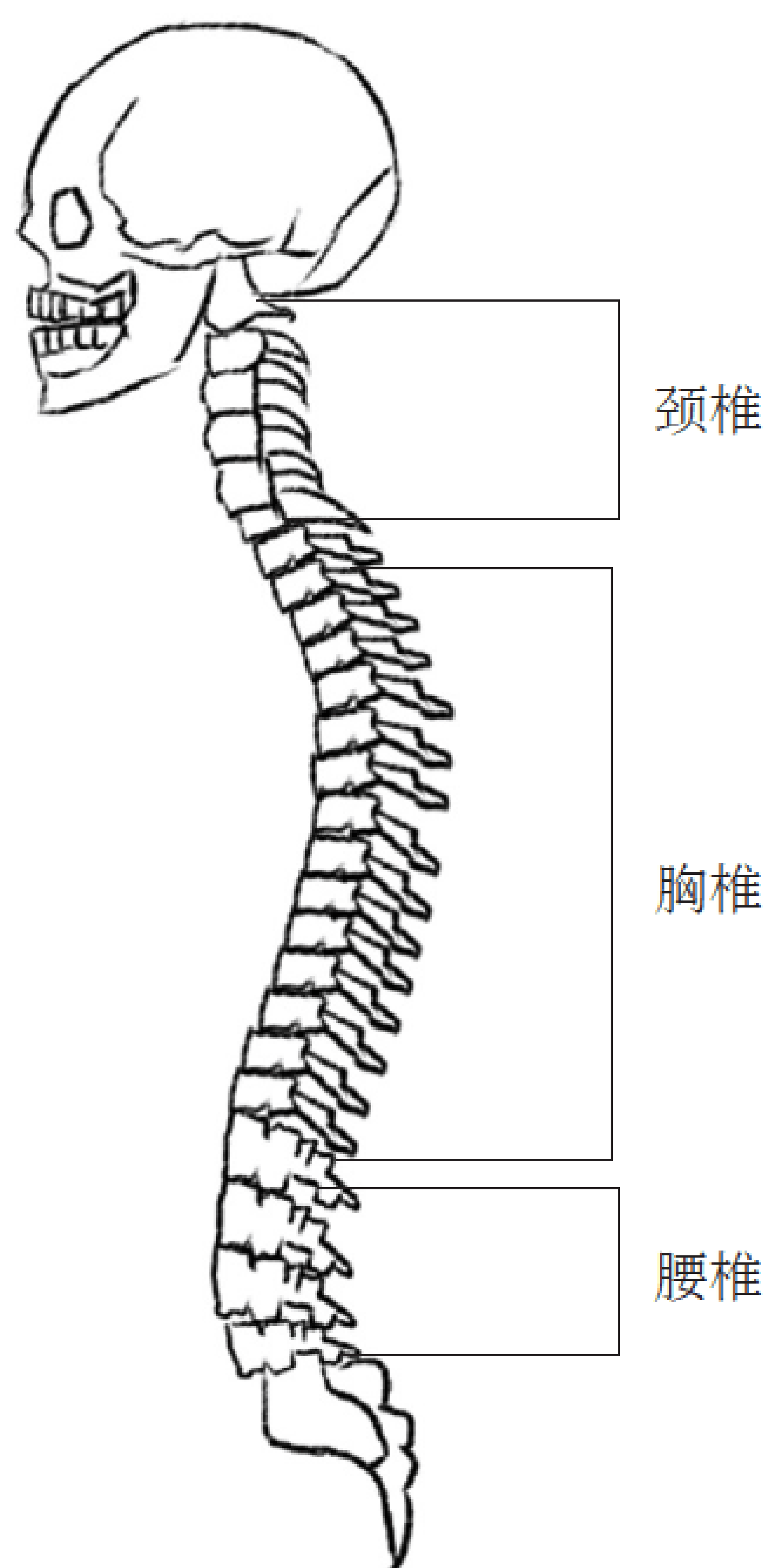
3 整理画面，描绘出人物线稿，完善人物的五官。

4 利用线条的阴影大致地表现出人物的光影关系，增强人物的立体感。

4.2.2 躯干的绘制方法

躯干是人体最主要的部分，它有自己的形态和厚度。在绘制人体躯干之前，首先来了解一下构成躯干的脊椎结构体。

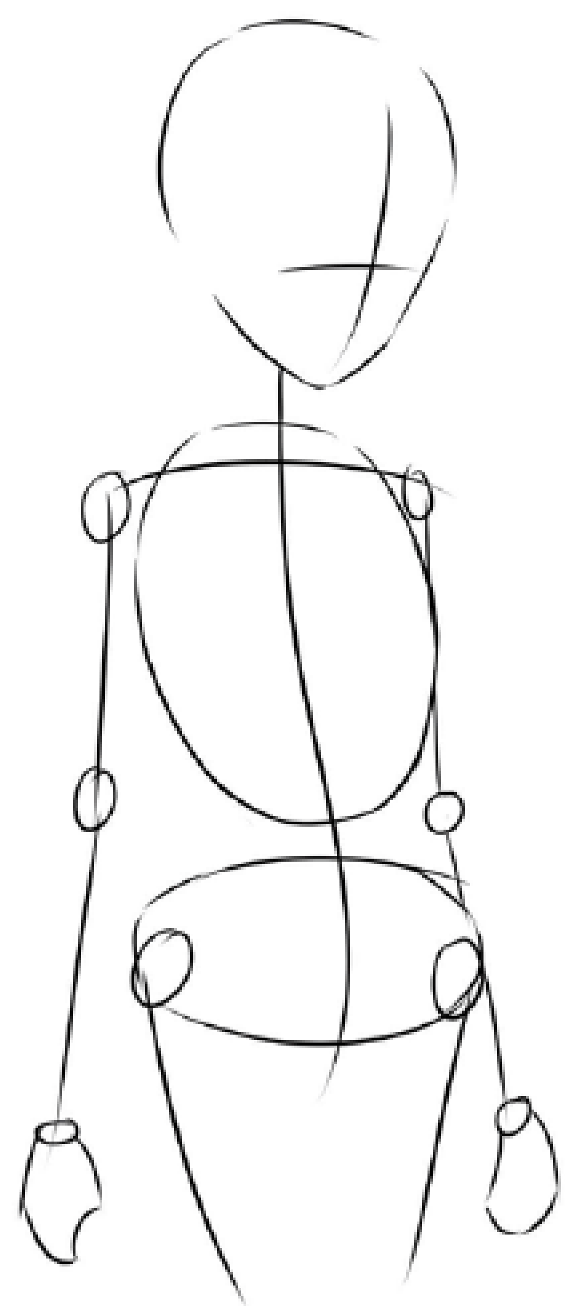
躯干的结构

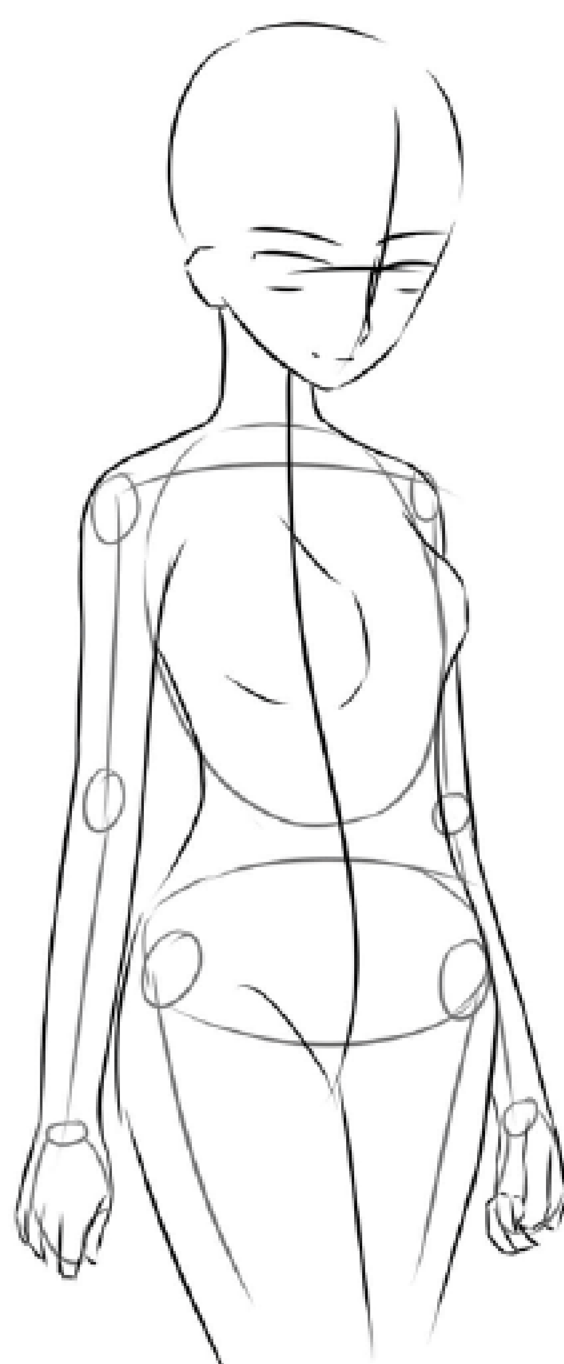




人体的躯干主心骨主要是脊椎，脊椎的变动使人体摆动出各种不同的动作。

躯干的绘制过程







1 用线条勾勒出人体大致的结构体。

2 根据结构体绘制出人物的躯干。

3 整理画面，完善头部，人物的躯干绘制完成。

身体扭曲引起的脊椎变化



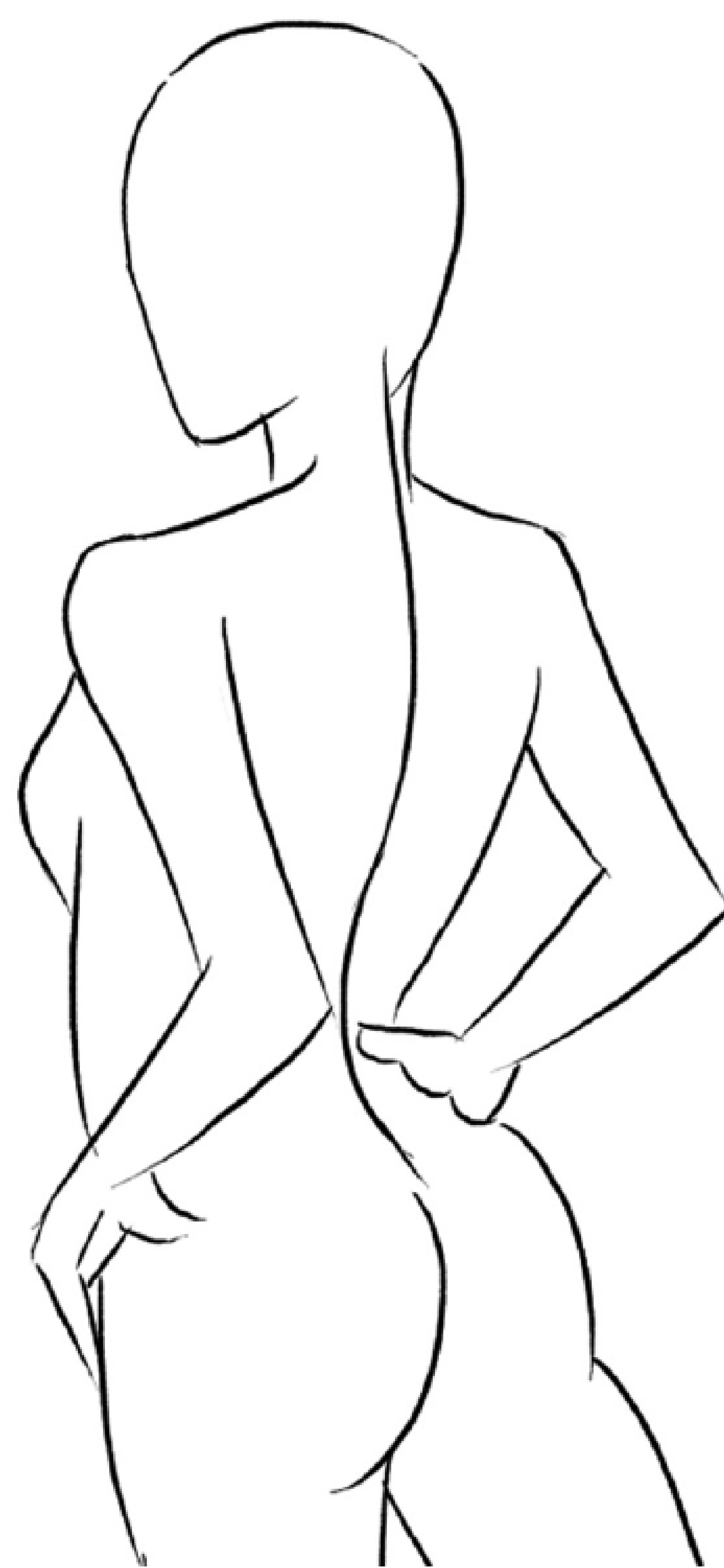
一个微侧的站姿，肩部后倾，腰部前突，使脊椎有了一定的弧度感。



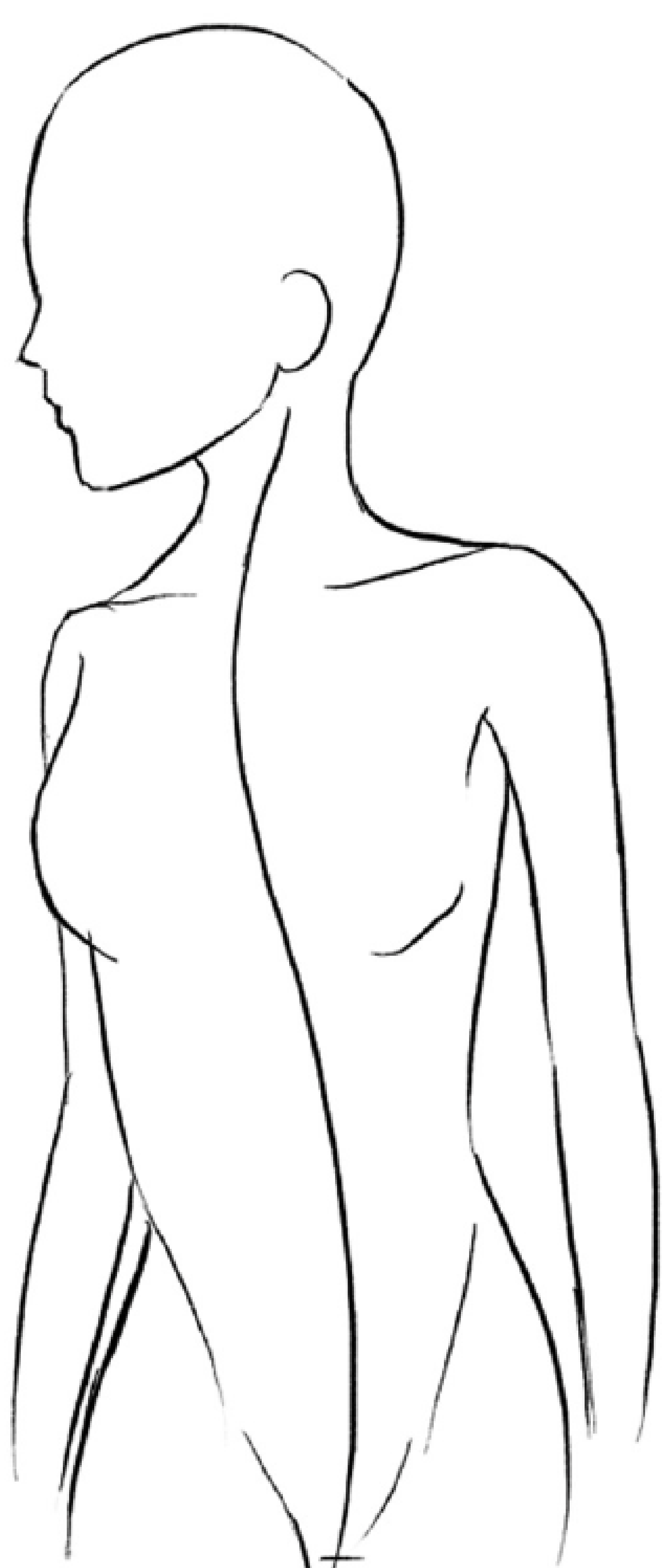
侧面人物的姿势，脊椎从人物的脖子开始到胯部结束，整个形态呈现一个S形曲线。



一个标准的侧面躯干，女性特有的S形曲线表现得淋漓尽致。



女性背部的S形曲线，躯干随着脊椎线而动，体现出女性柔软的身躯。

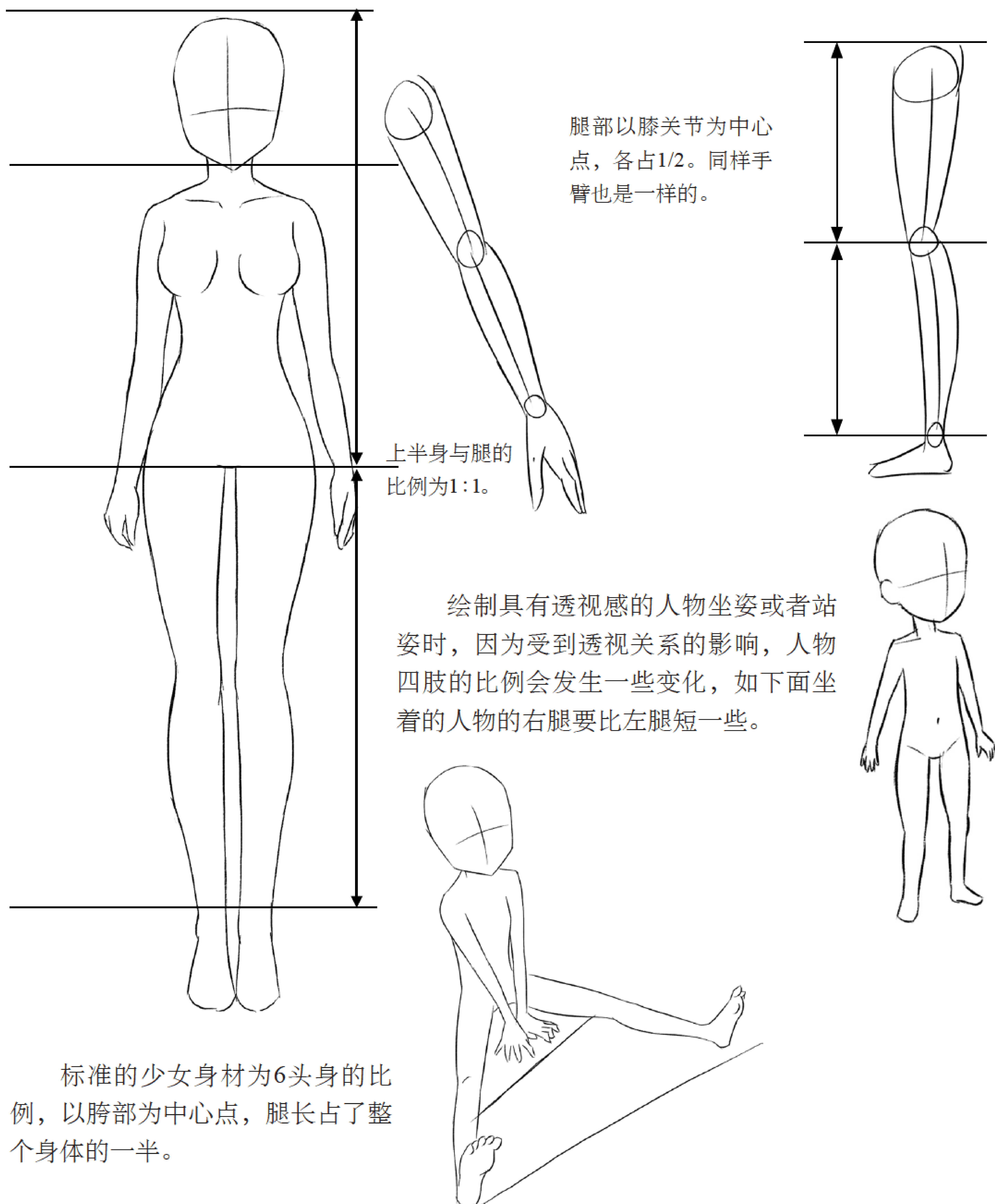


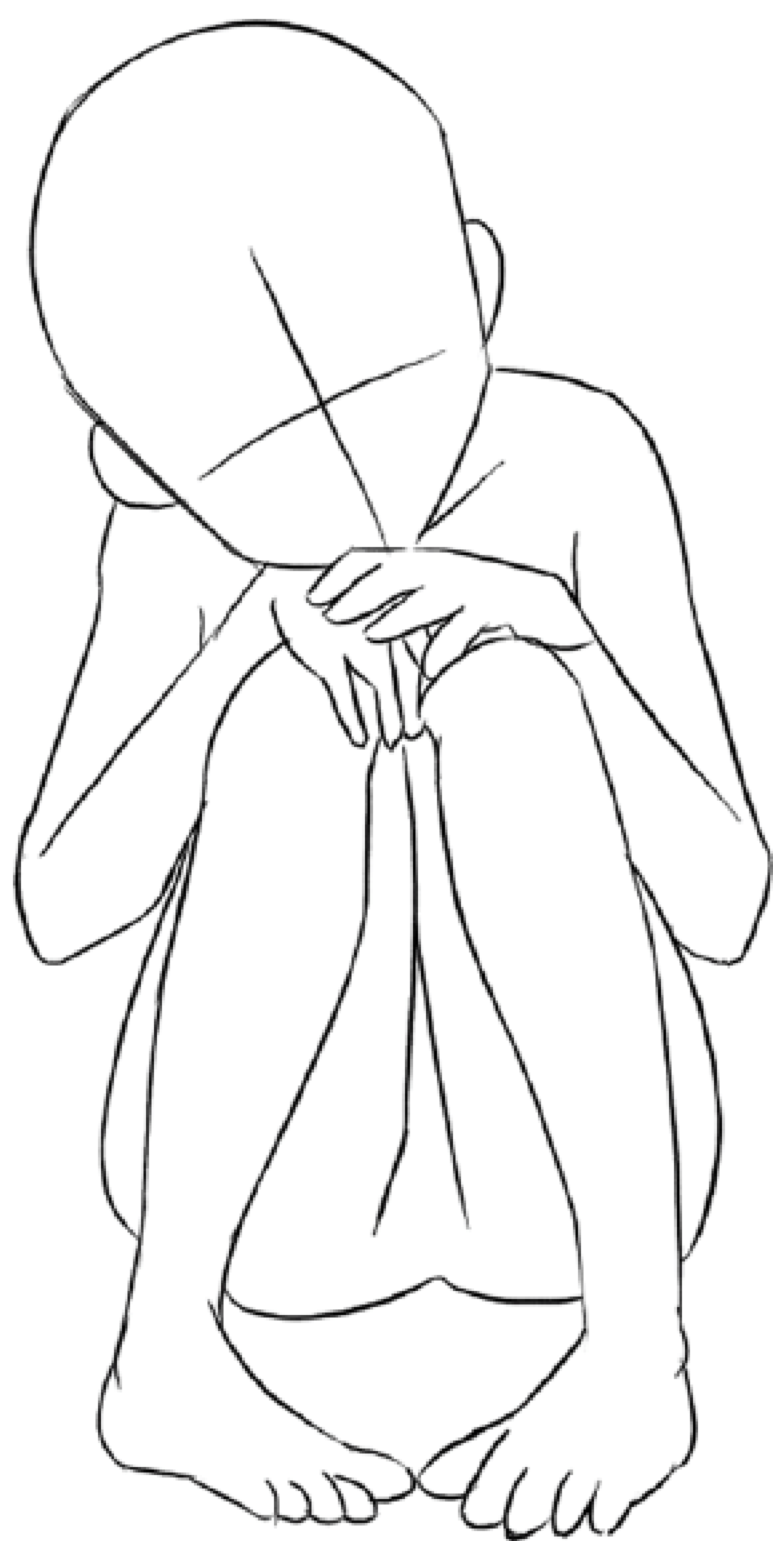
这是一个扭头的动作，脊椎一端随着头部侧向一边。

4.2.3 四肢的绘制方法

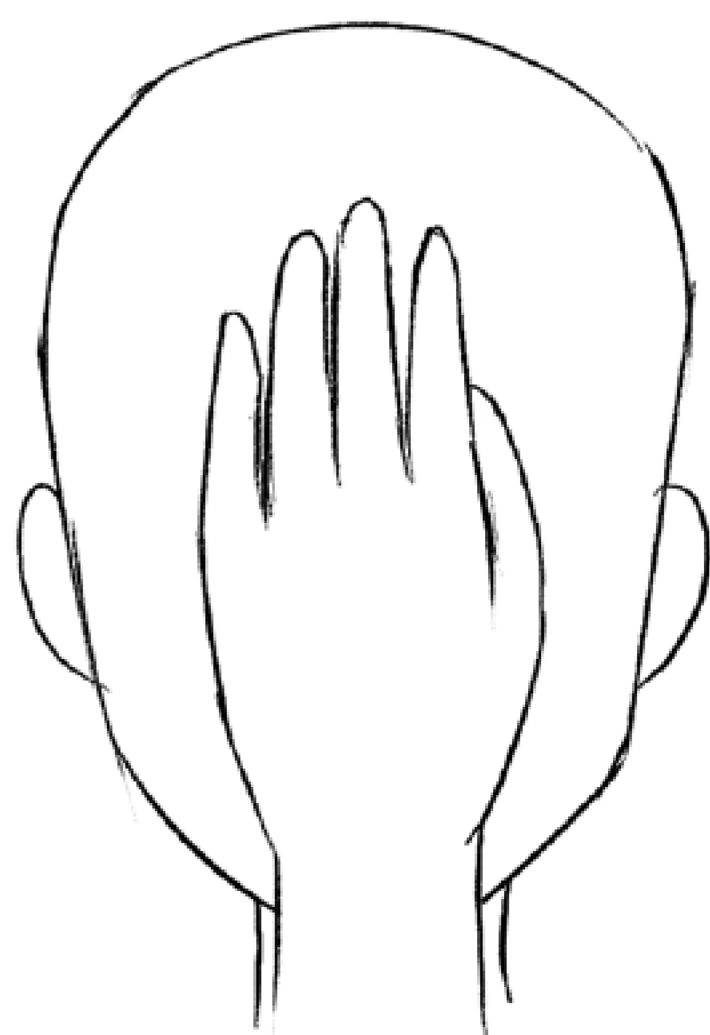
四肢是组成人物动作的主要部分，主要用来表现各种动作，必要的时候也可以配合表情来表现情感，是漫画美少女绘制中必须要掌握的部分。

四肢的比例

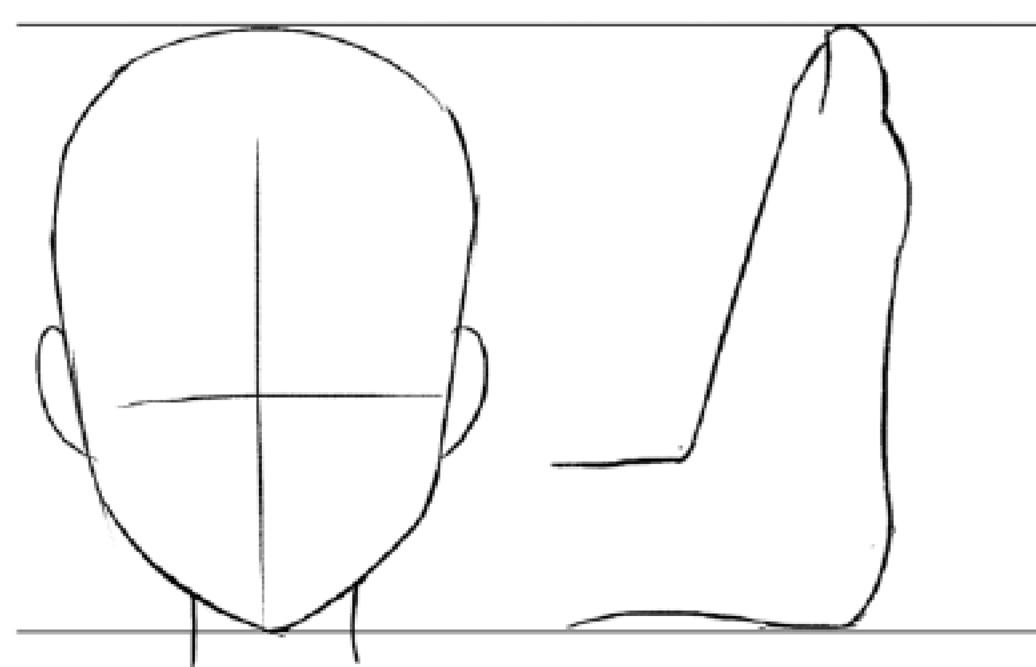




绘制人物的正面坐姿时，由于受视觉的影响，原本正常的身体比例会发生改变，如画面中的大腿要比小腿更短更粗。



人物的手掌比例大约是人物脸部的长度。



人物的脚长比例大约是人物的头部的长度。

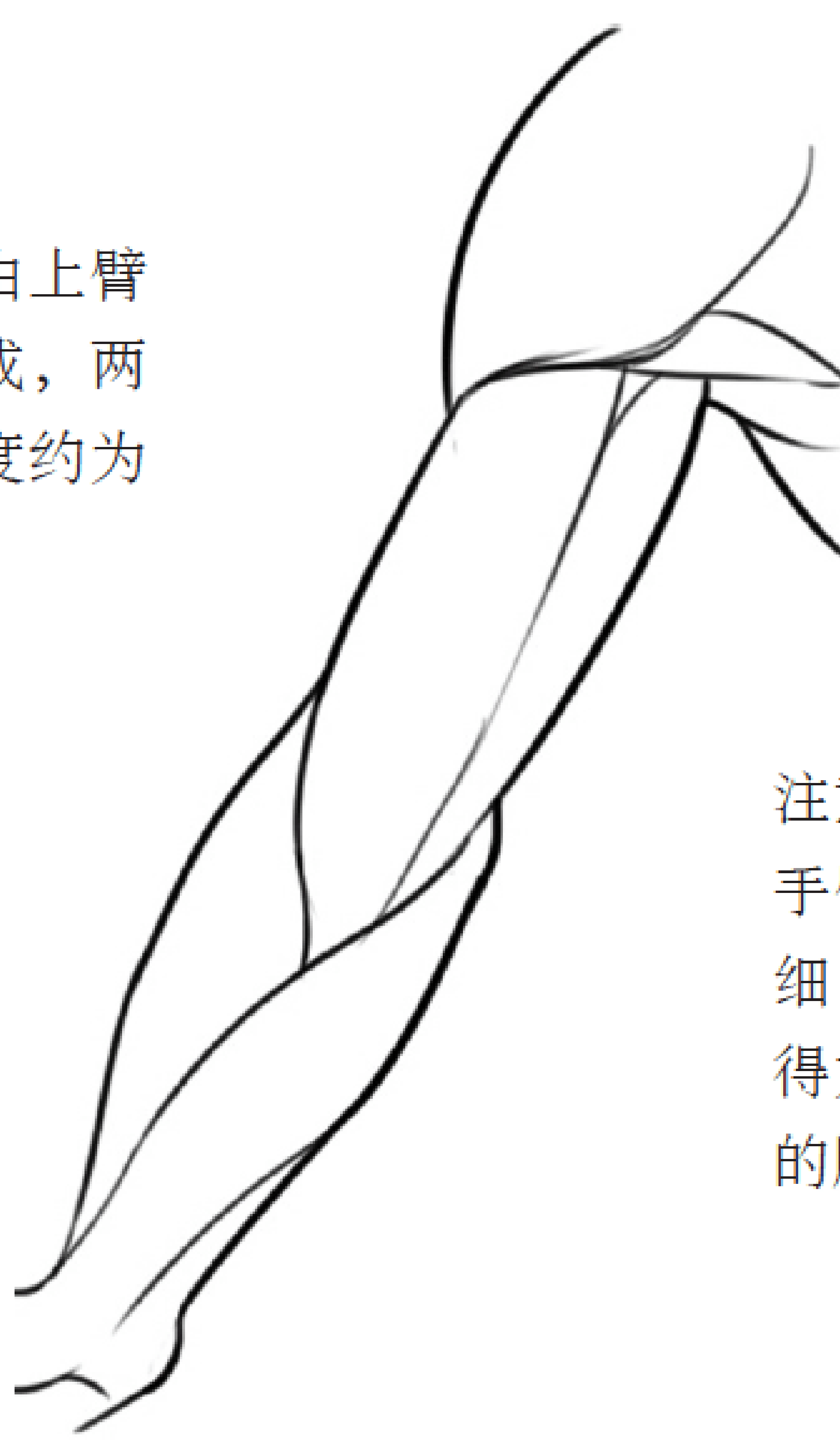
4.2.4 手臂和手的表现与绘制方法

手臂和手是表现人物肢体语言最重要的一部分，下面就来看看如何绘制手臂和手。

手臂的绘制



人的手臂由上臂和前臂组成，两部分的长度约为1∶1。



注意手臂肌肉的穿插结构，女性的手臂肌肉不是很发达，手臂比较纤细，所以在绘制时不用把肌肉绘制得太明显，但是必须正确理解手臂的肌肉结构，才能绘制准确。



肱二头肌的大小决定手臂的强弱。



手臂弯曲时，肱二头肌收缩突起，这种现象只有强壮的手臂上容易看见，这就是肌肉发达的表现。

手臂运动的绘制案例



1 用线条和圆圈表现人物的躯干，手臂以不同程度的弧度抬起放下。



2 根据人体绘制出人物的头发、五官和衣服，注意肩膀的透视关系。



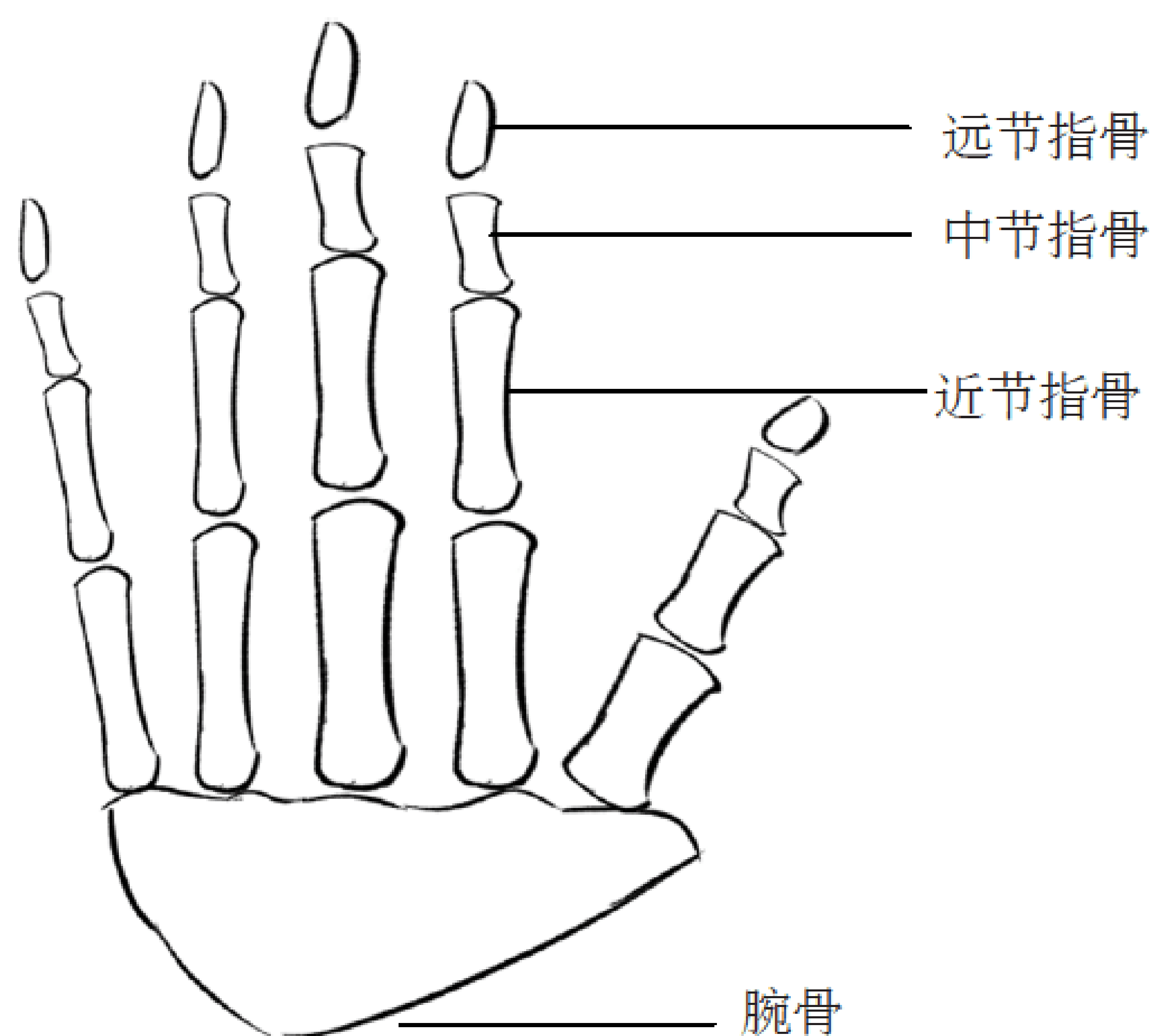
3 细化人物的头发，使头发丰富起来，完善五官的绘制，根据人体不同程度的动作绘制出褶皱。

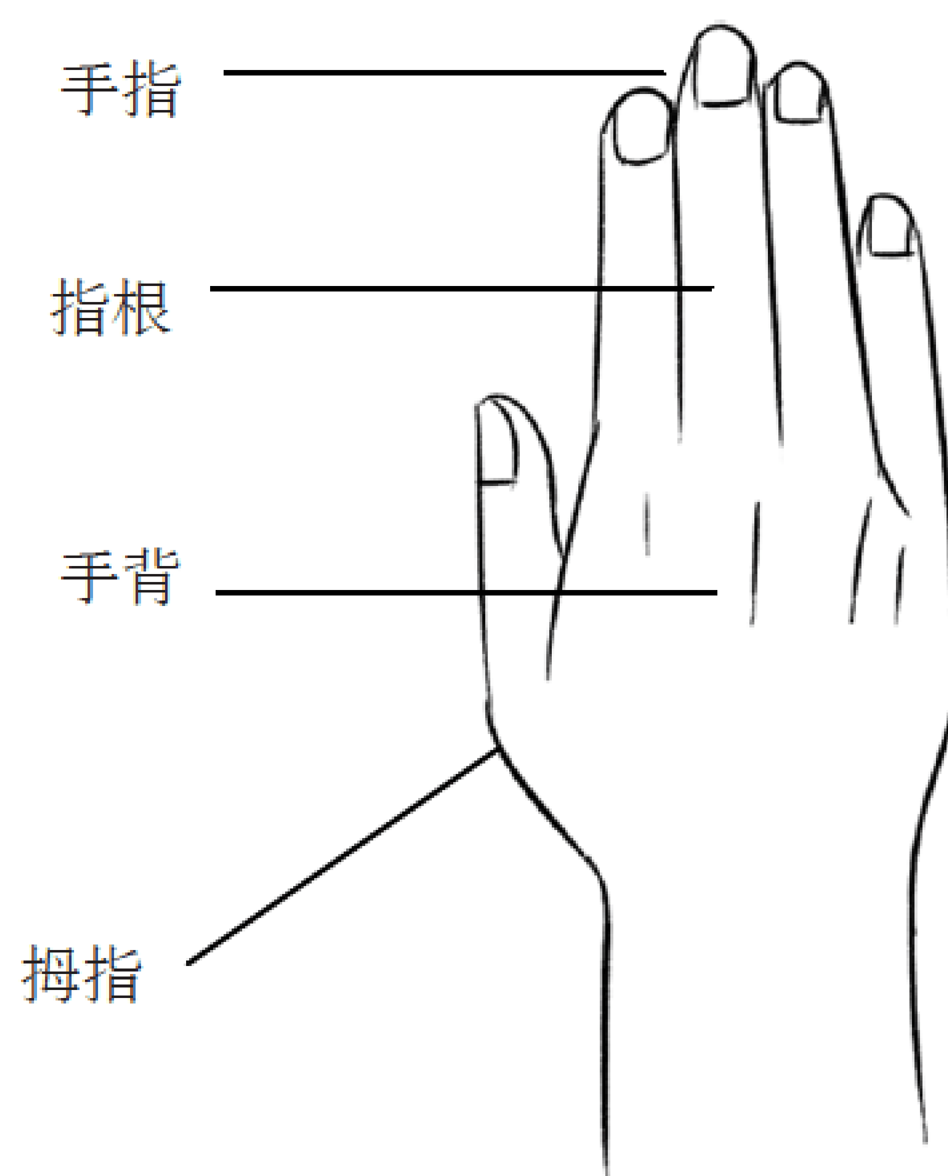


4 浅浅地铺一层阴影，使人物看起来更加立体有层次感，绘制手臂时注意臂膀与手臂衔接的位置关节要正确。

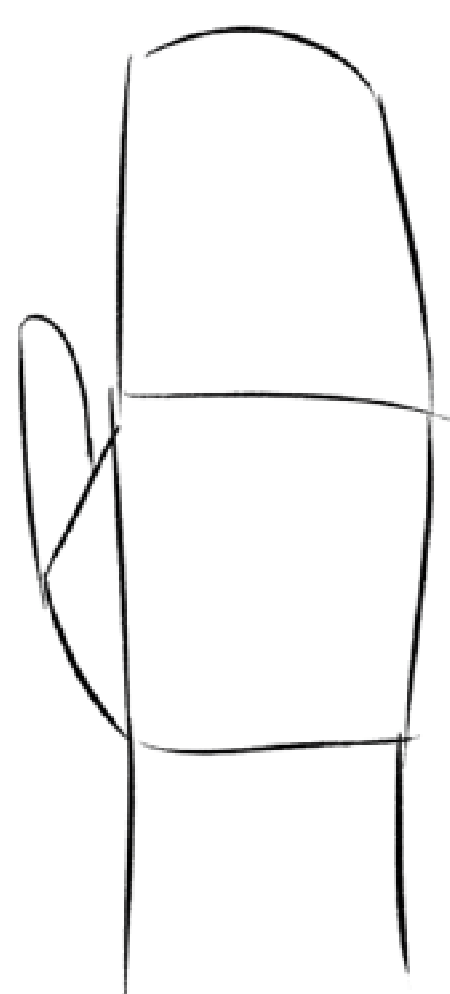


手的基本结构

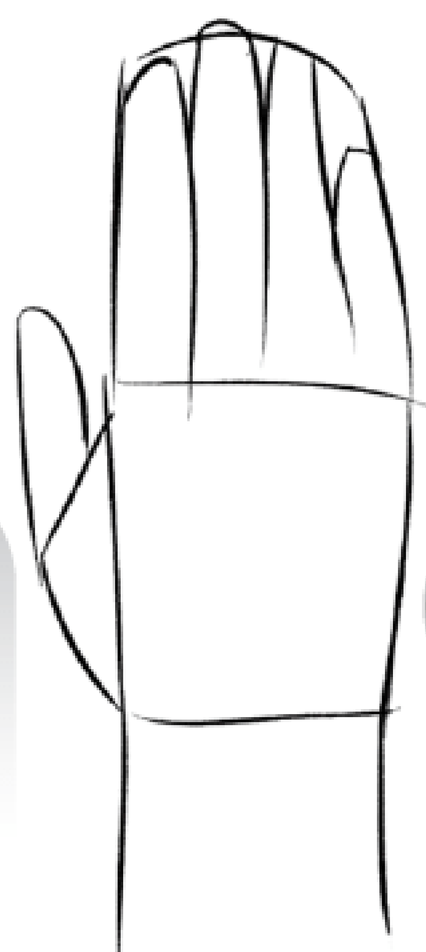




不同形态的手掌绘制



1 勾勒出手掌和手指的区域。



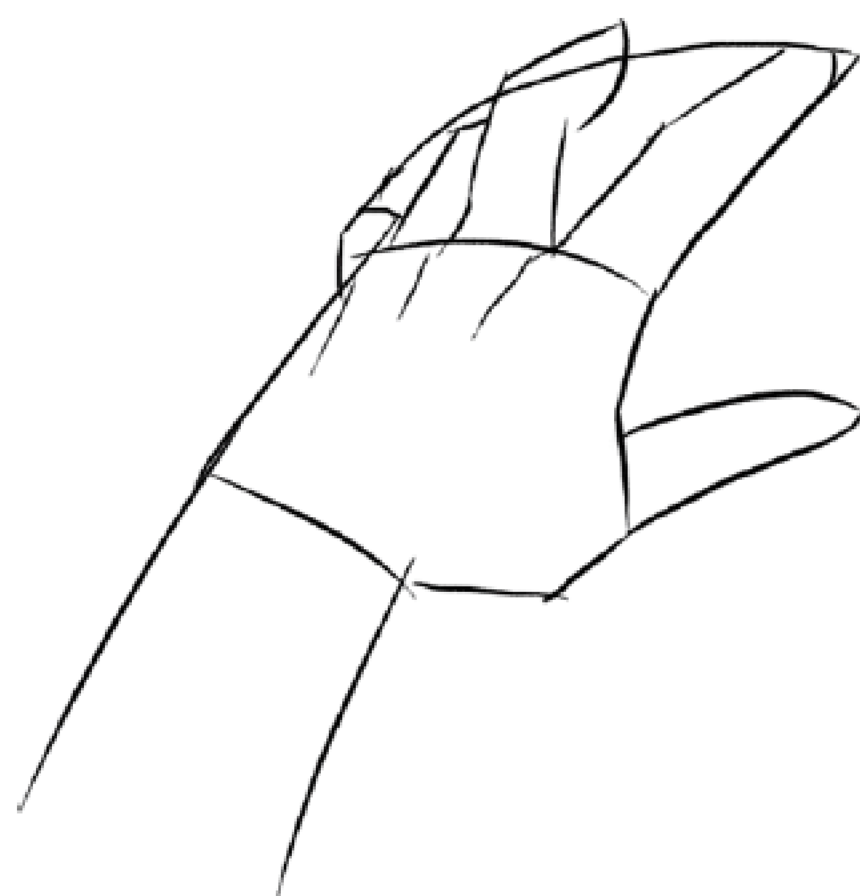
2 细化四根手指，注意手指的长度不一。



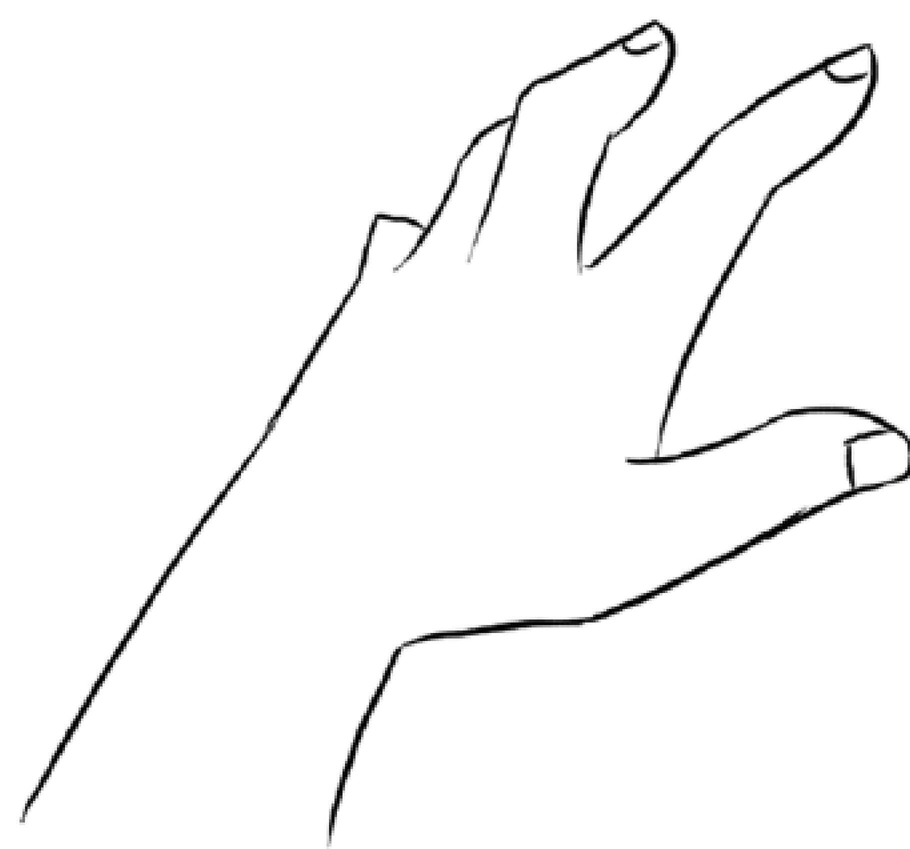
3 整理画面，完善手指，用细条表现手背的骨感。



1 勾勒出手型的大致形体。



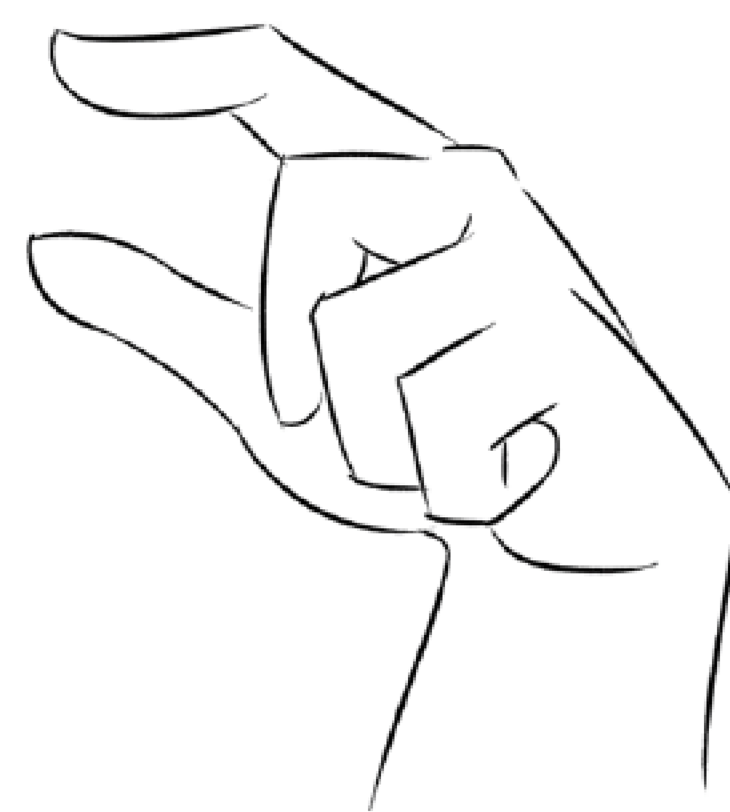
2 根据形体逐渐细化出手指的形态。



3 根据草图绘制出手的最终效果。







1 用线条先勾勒出手指的大致形态。

2 逐步细化出三根手指的形态。

3 整理画面，用干净的线条勾勒出最终效果图。

不同角度的手













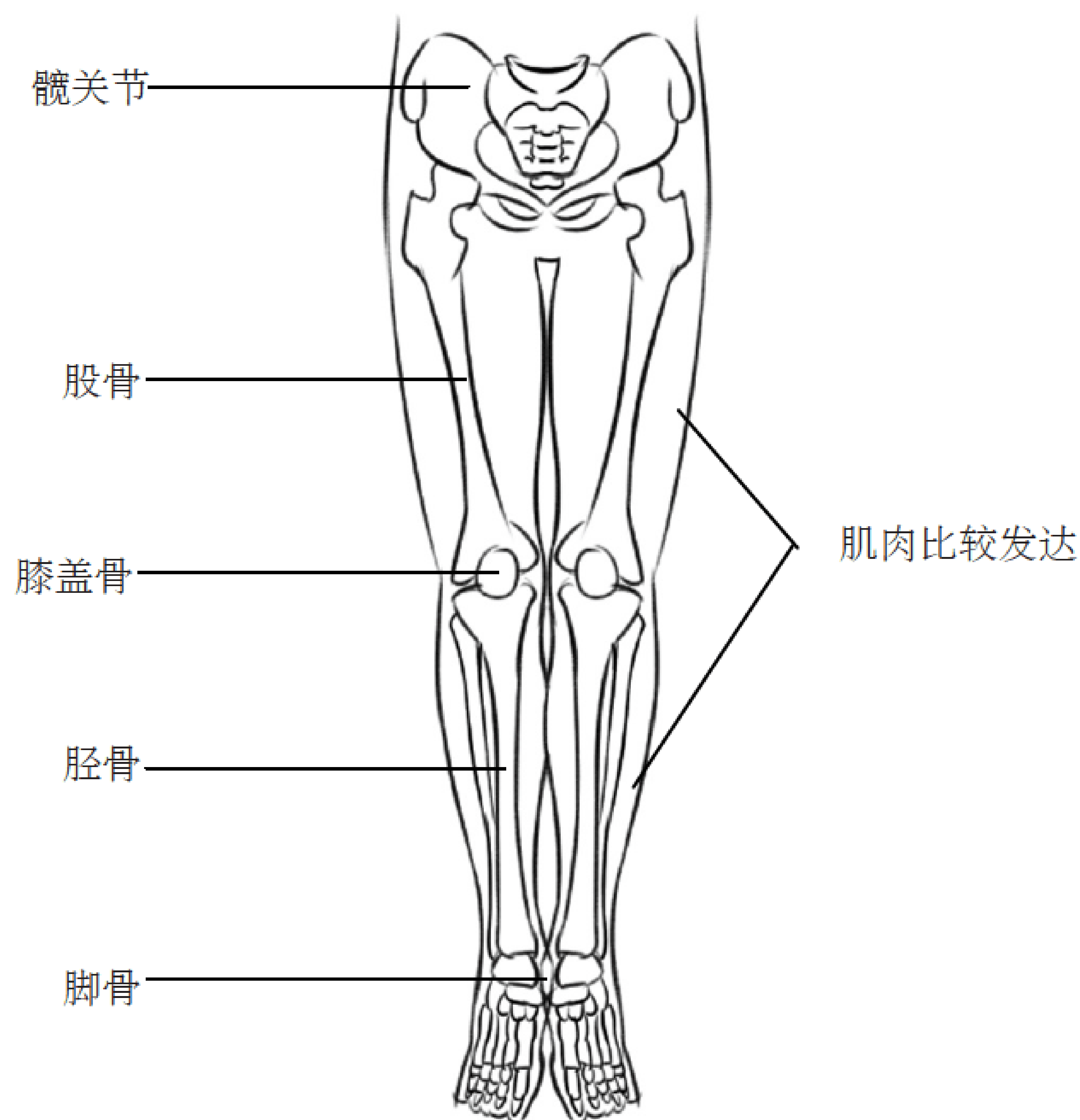




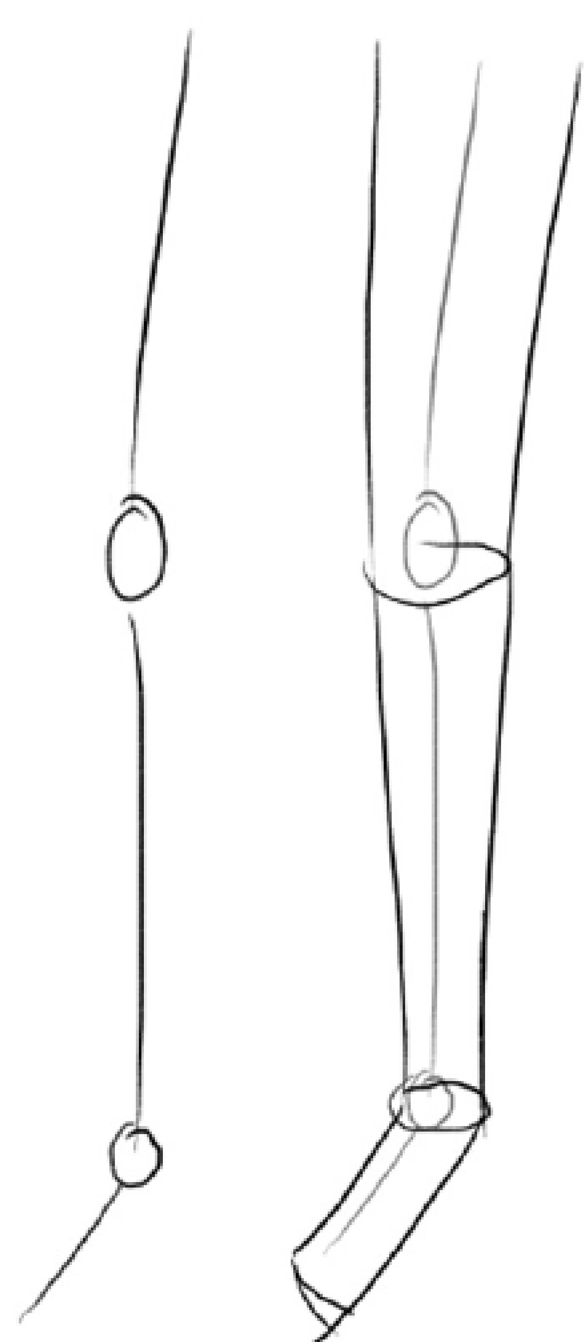
4.2.5 腿部和脚的表现与绘制方法

腿部是体现人物身姿的主要部分，一双修长的腿可以使整个人物看起来显得苗条，特别是女性的腿部，在漫画中，一双修长有曲线感的腿可以使角色更加有魅力。

腿部的结构



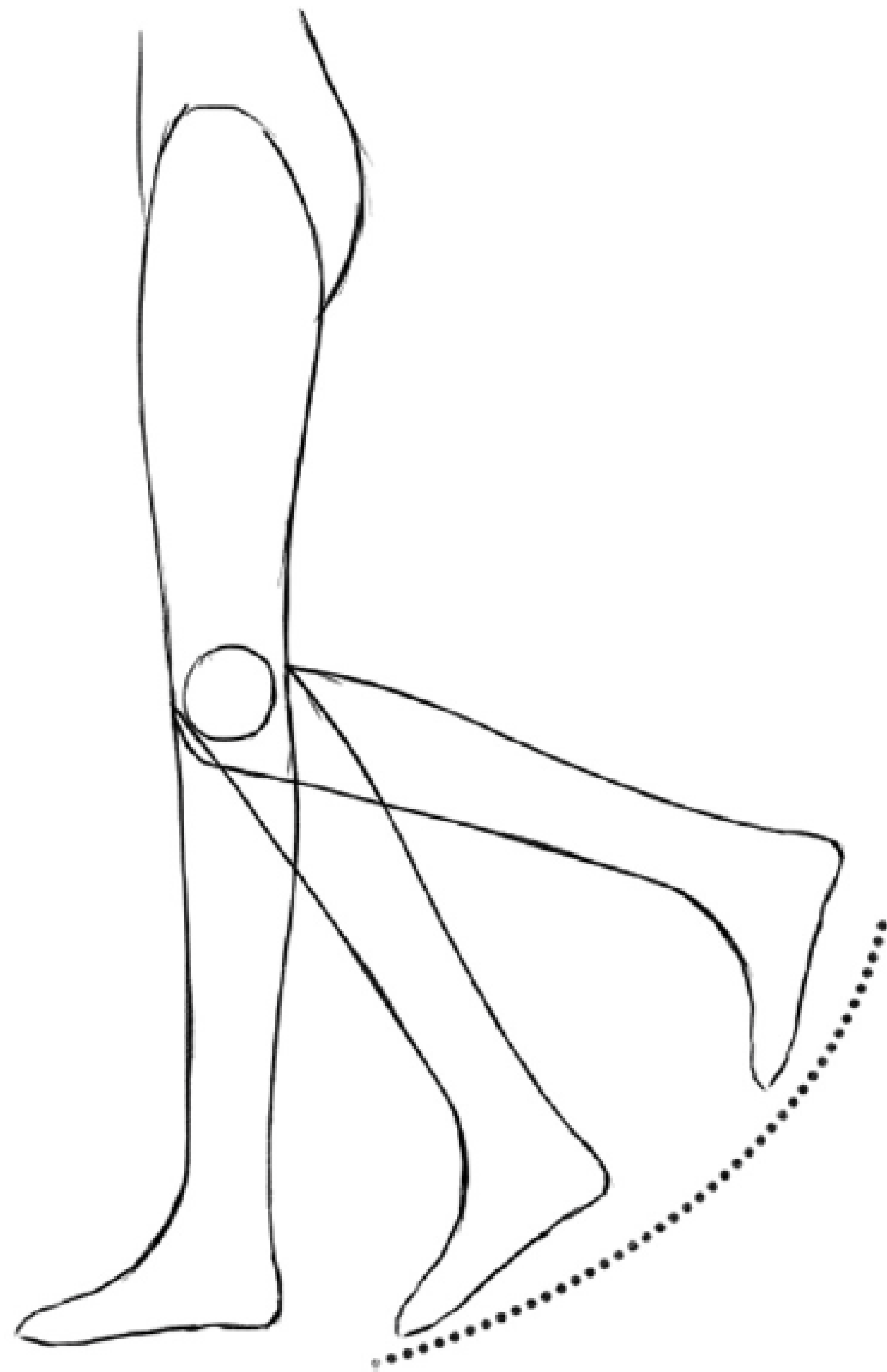
腿部的绘制



1 绘制出腿部的结构图，利用结构线绘制出腿部的轮廓线。



2 在结构线的基础上绘制出腿部的曲线感，一条修长的腿部绘制完成。

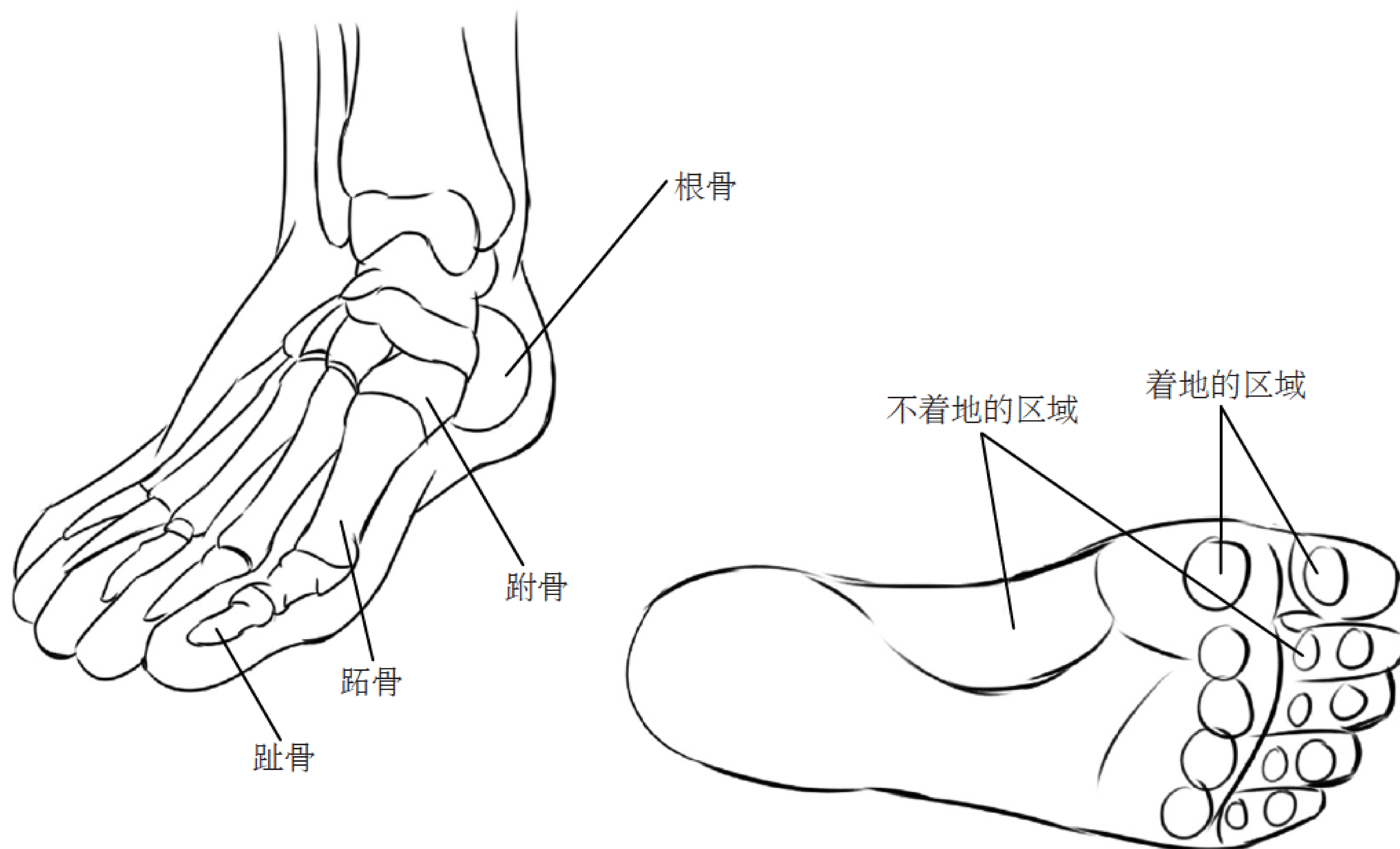


小腿以膝关节为轴心做半周运动。

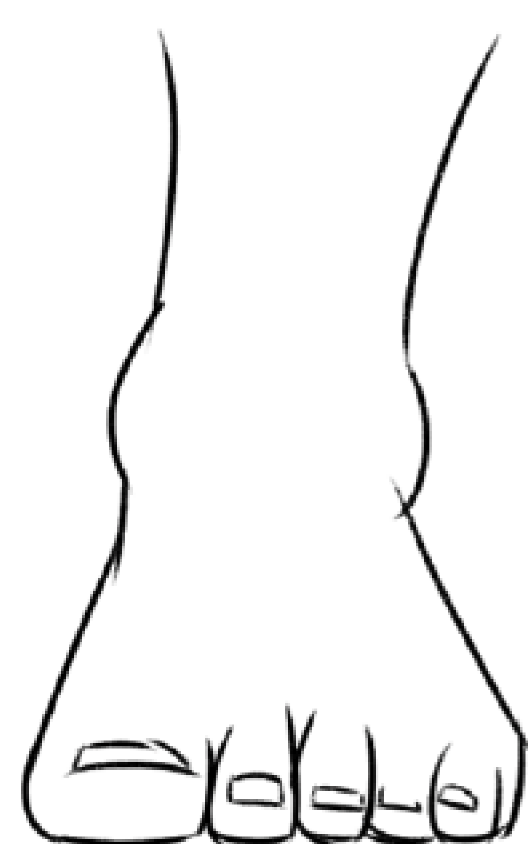


腿越细，两腿之间的缝隙越宽，腿部越粗，两腿间的缝隙越窄。

脚的结构




侧面的脚部状态


正面的脚部状态


后面的脚部状态

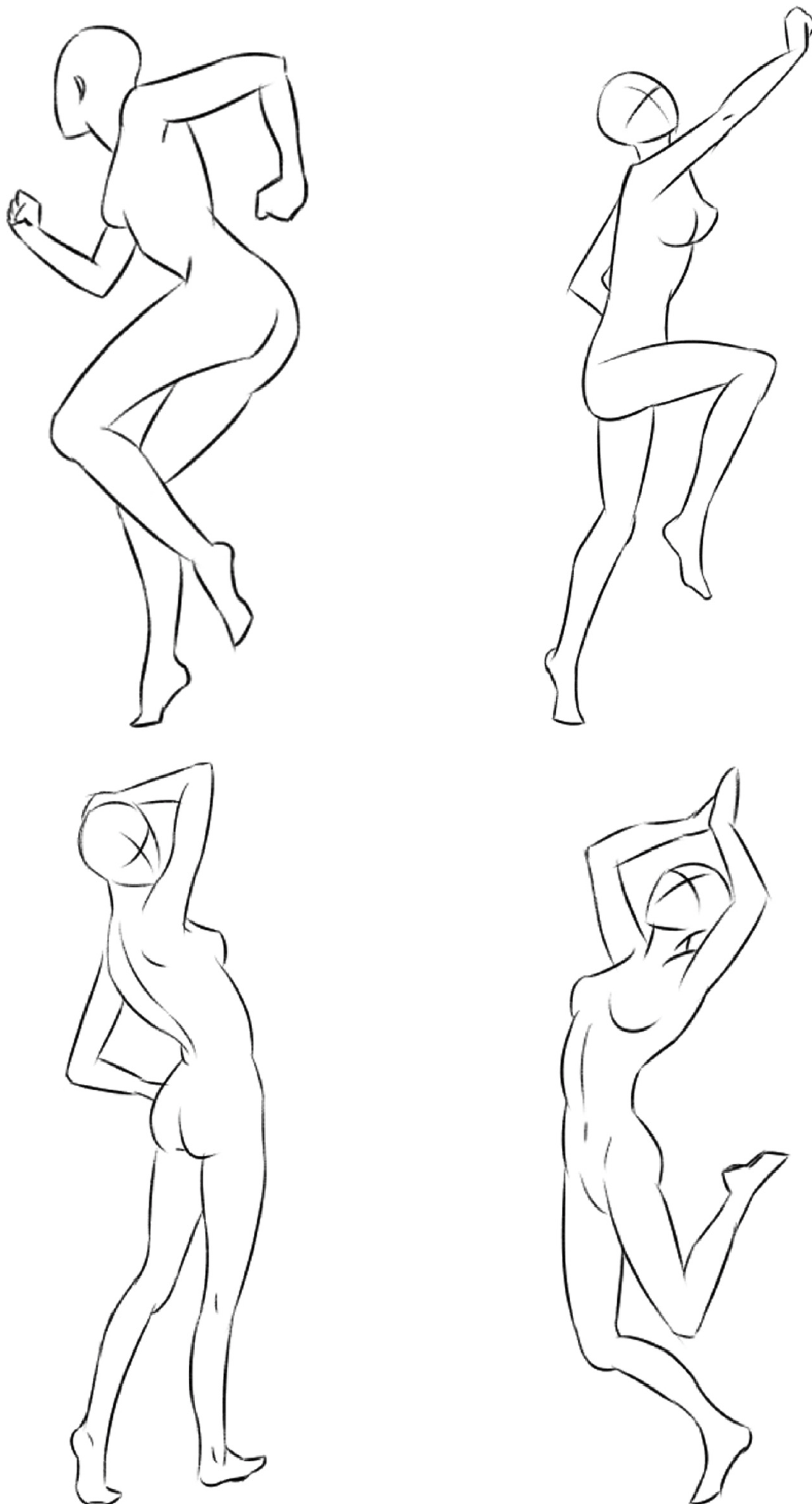
不同角度下的脚








4.2.6　四肢配合的动态表现

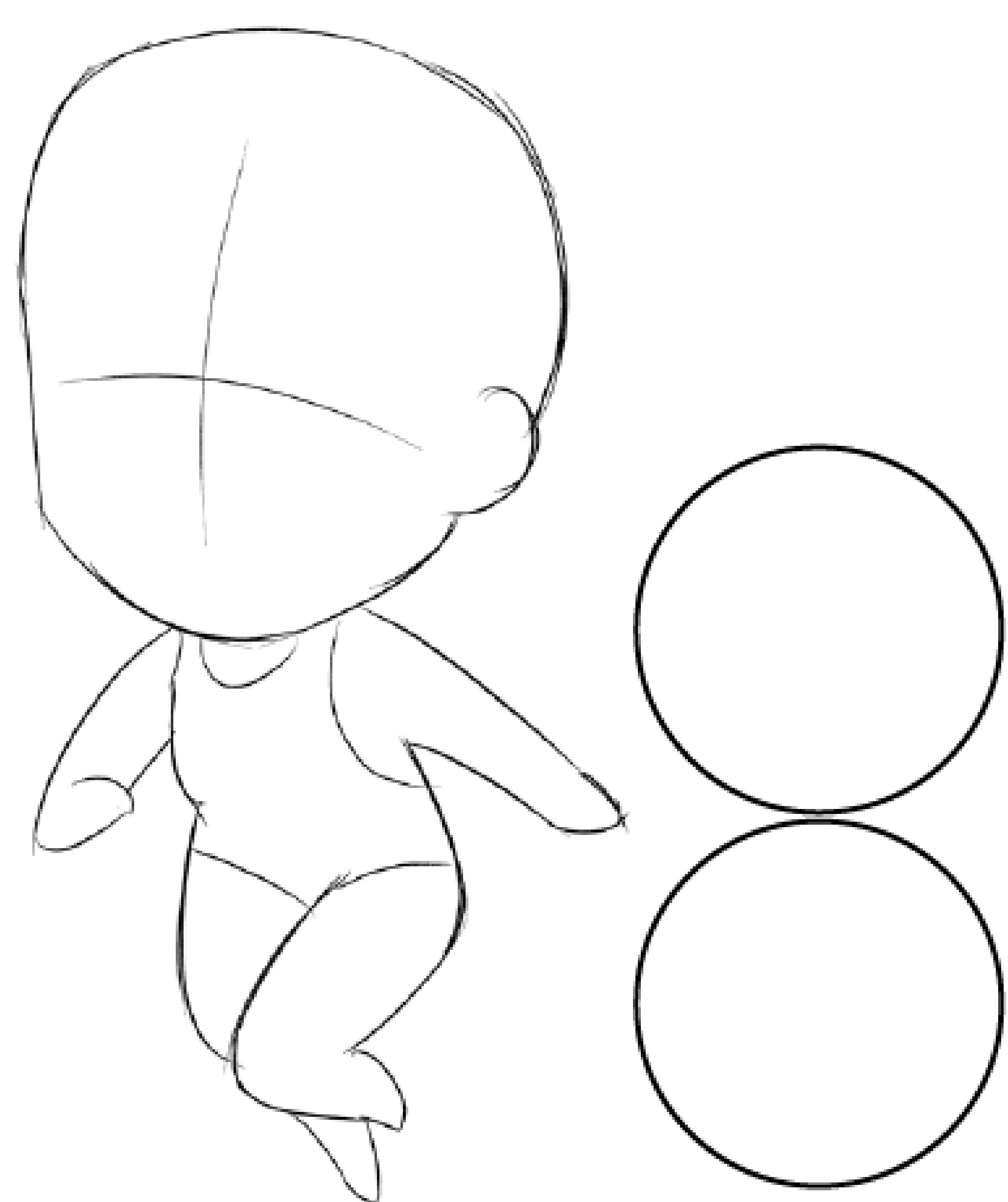


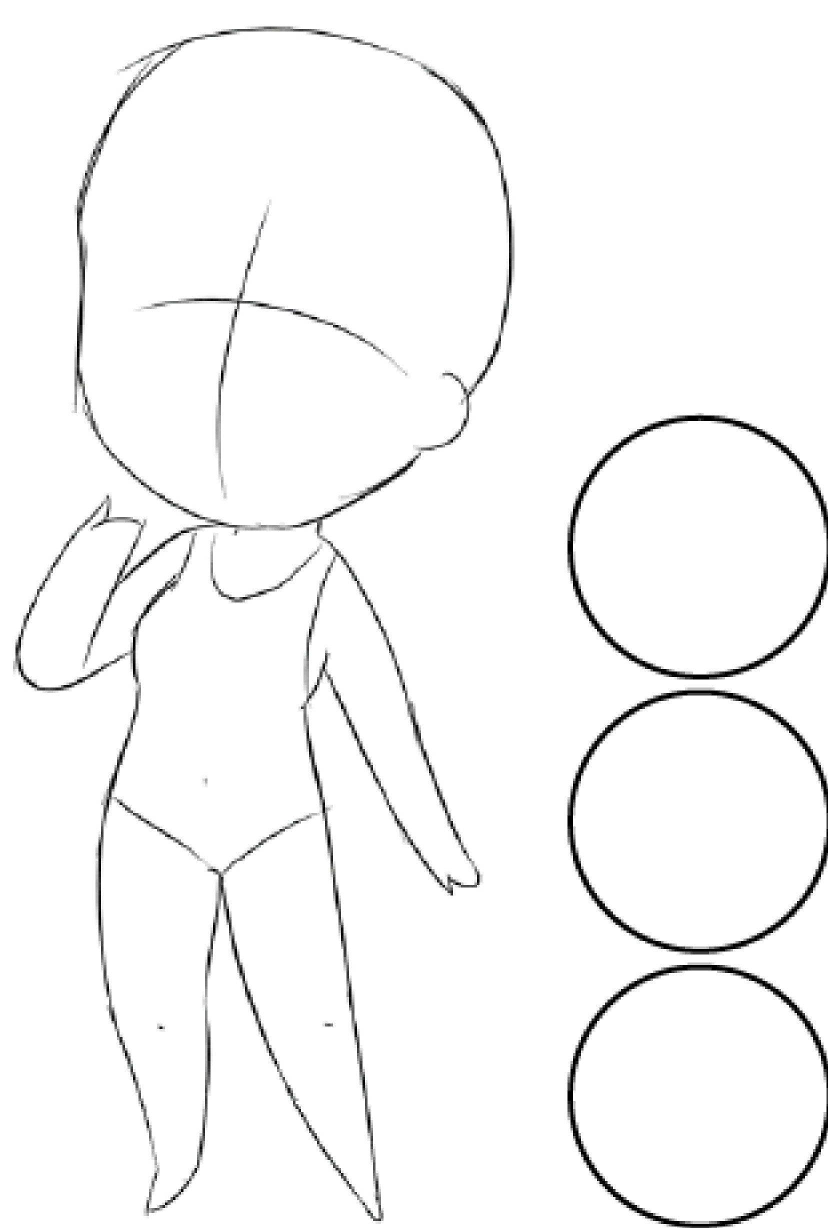
4.3 不同头身比例美少女的绘制

在漫画中，除了人物的头部能够提升人物的辨识度外，人物的头身比也是区分人物年龄、身份的关键部分。

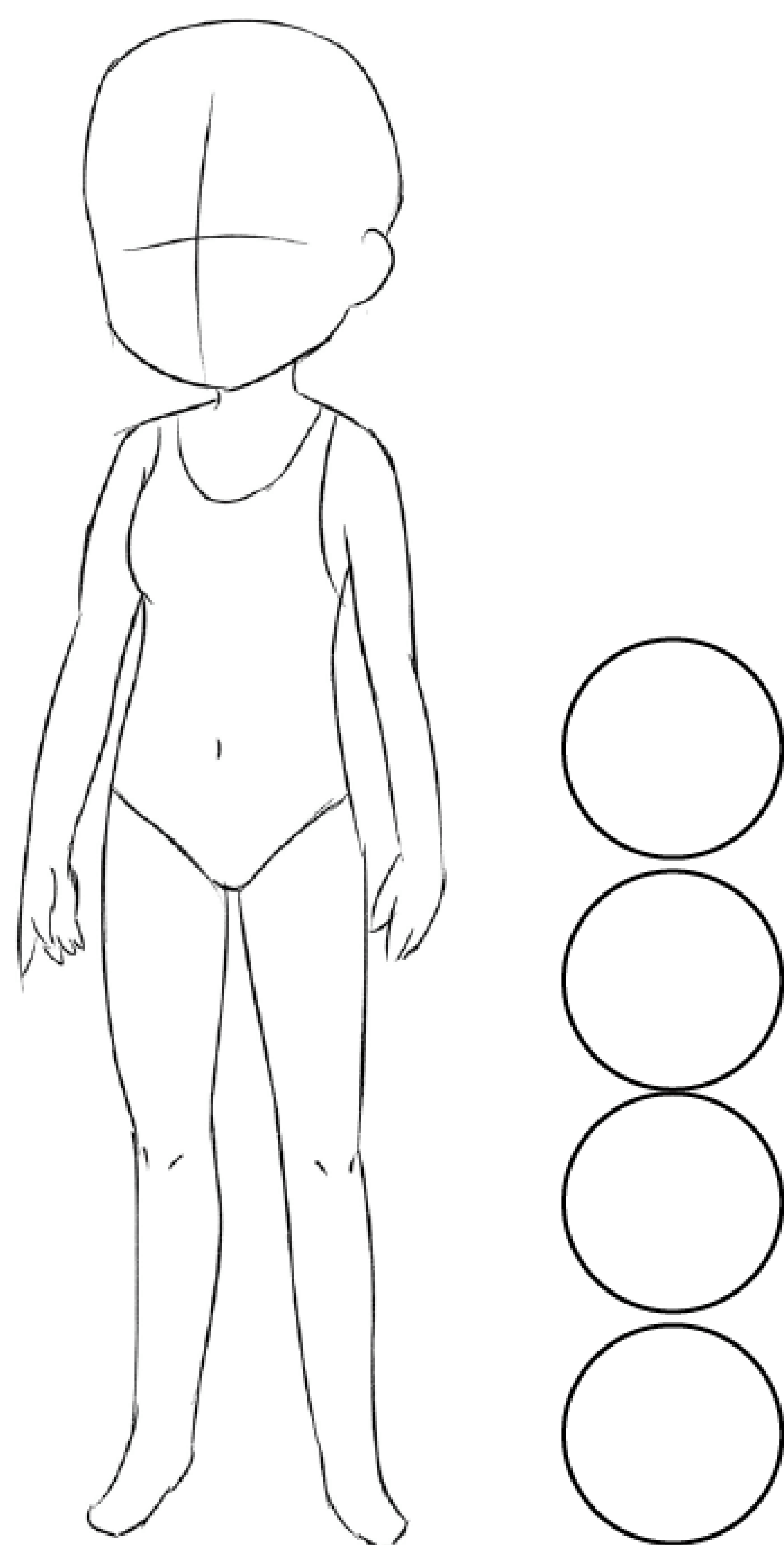
4.3.1 漫画中常用的头身比例

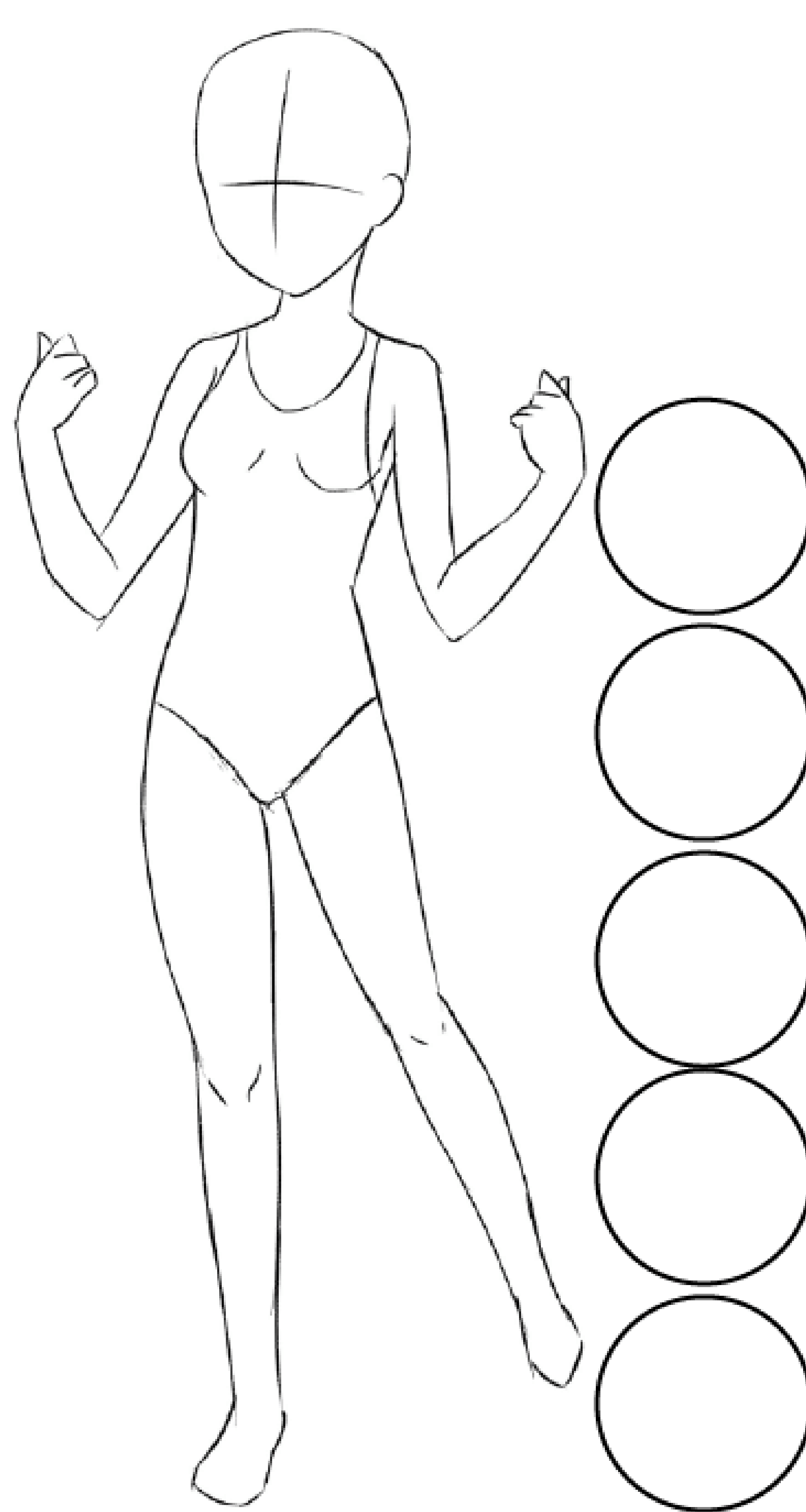
在不同风格的漫画中，人体的比例也会有所差异，7～9头身可以表现角色的高挑，2～4头身可以表现角色的可爱小巧。



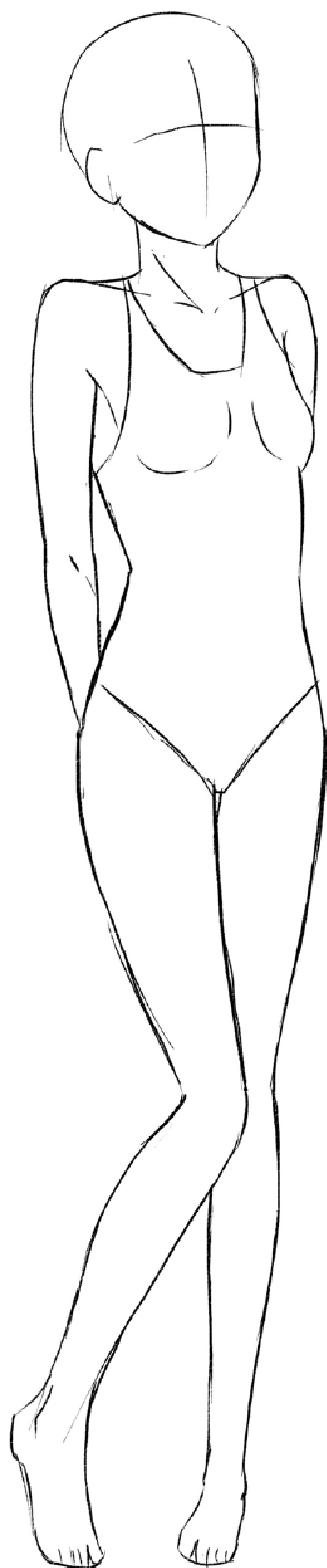


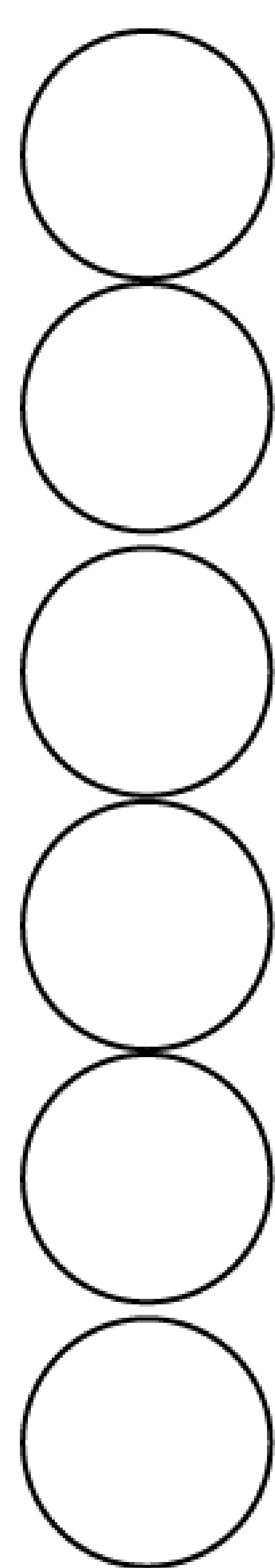
2～3头身常用于Q版人物，头部变大，四肢简化，使人物的身材娇小可爱。



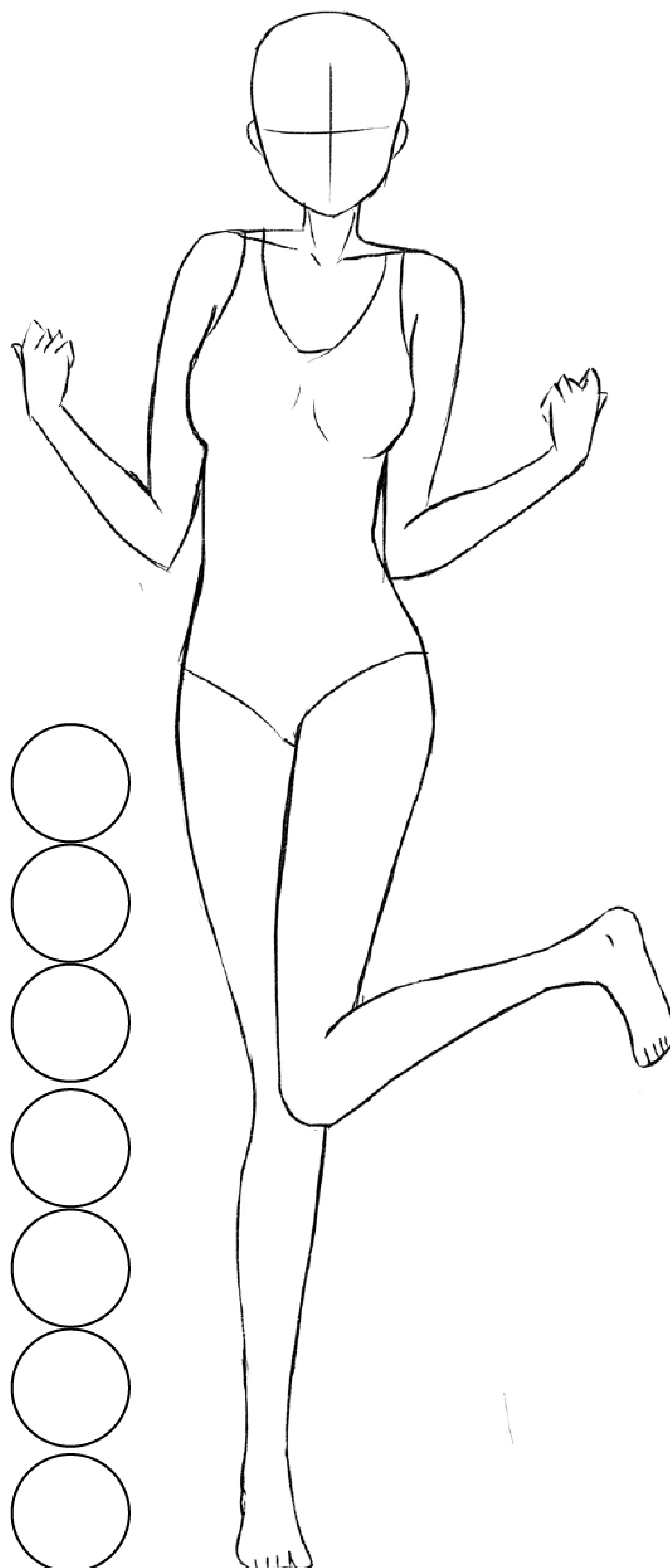


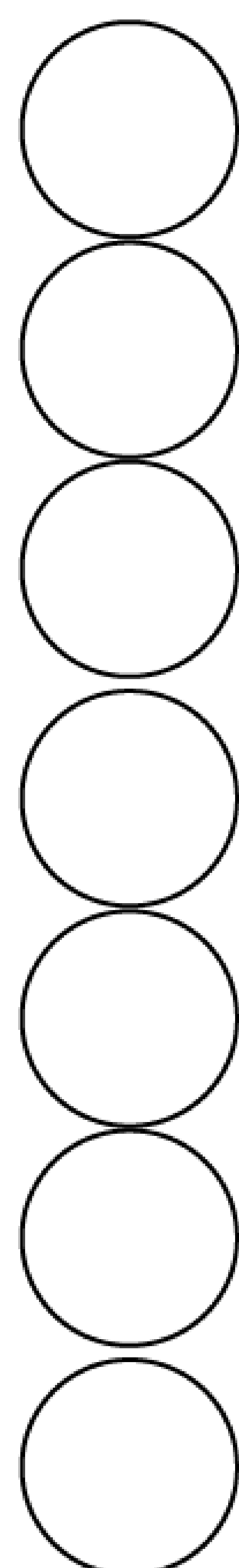
4～5头身常刻画儿童时期的角色，人物四肢圆润，身材比例还比较娇小。





6头身常用于表现青年时期，身材初显成熟，身体结构也基本成熟。



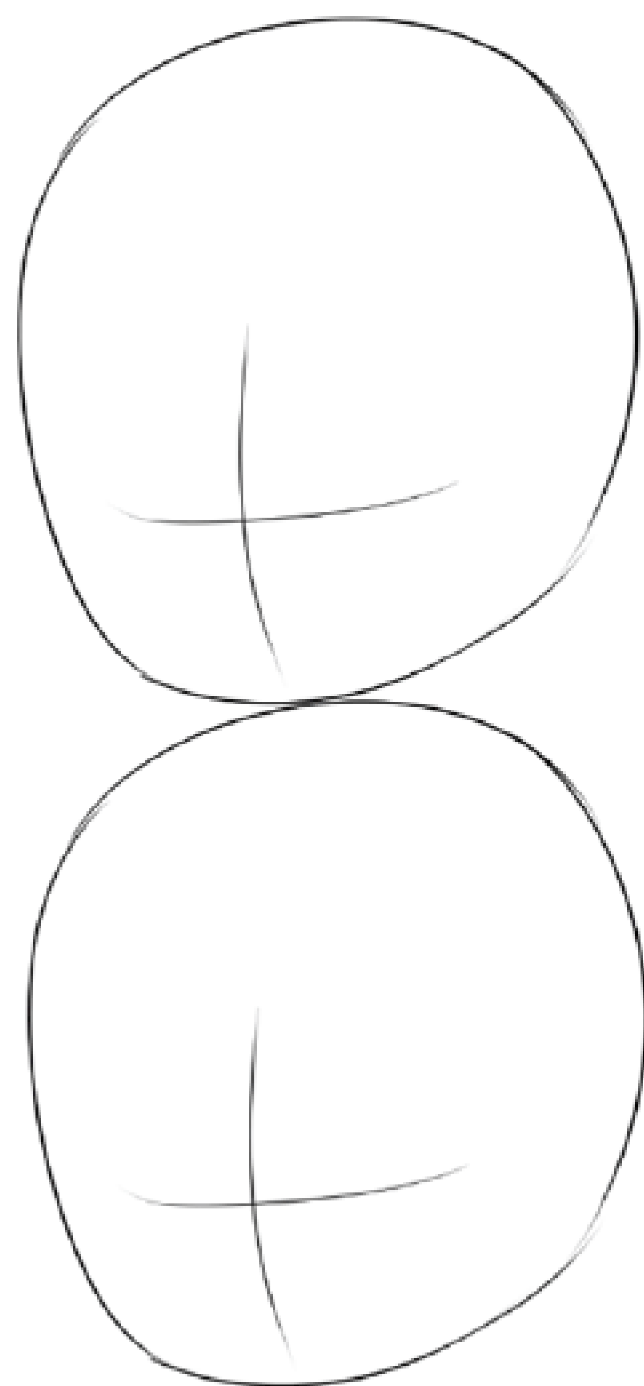


7头身常用于刻画成年女性，身材高挑有魅力。

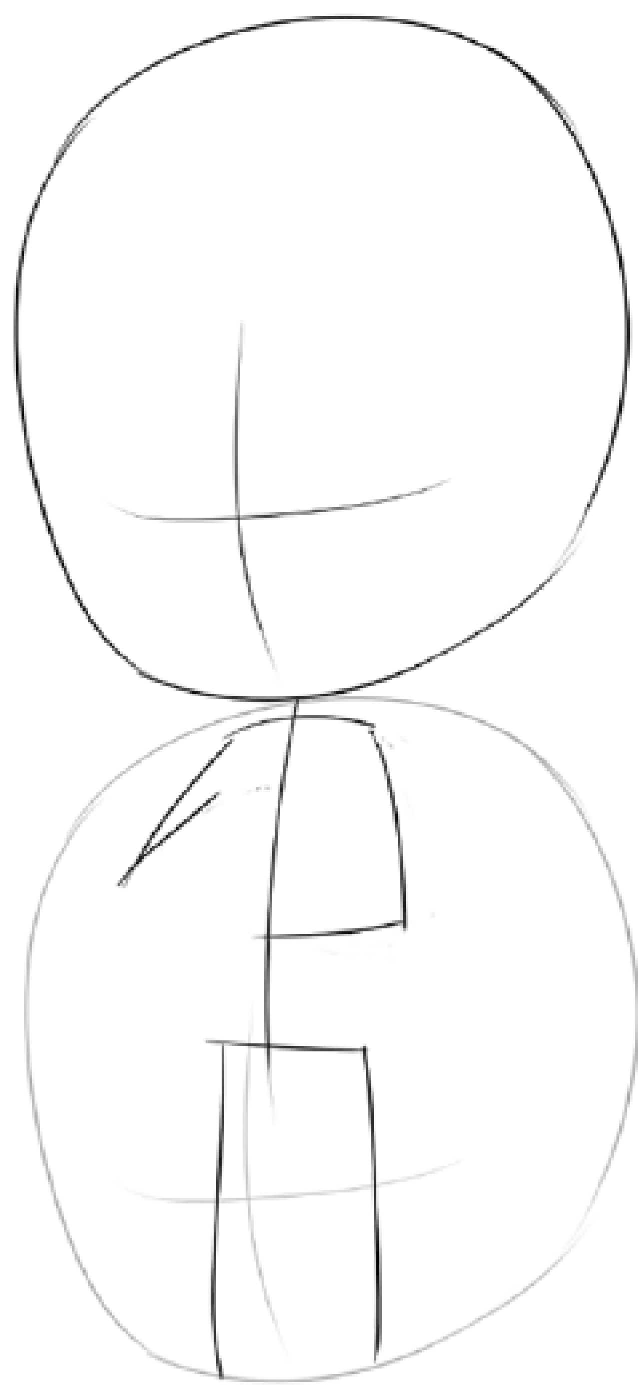
4.3.2 2头身Q版美少女的绘制

在漫画中，2～4头身都属于Q版人物的身材比例，下面开始进行常见的2头身美少女的绘制。

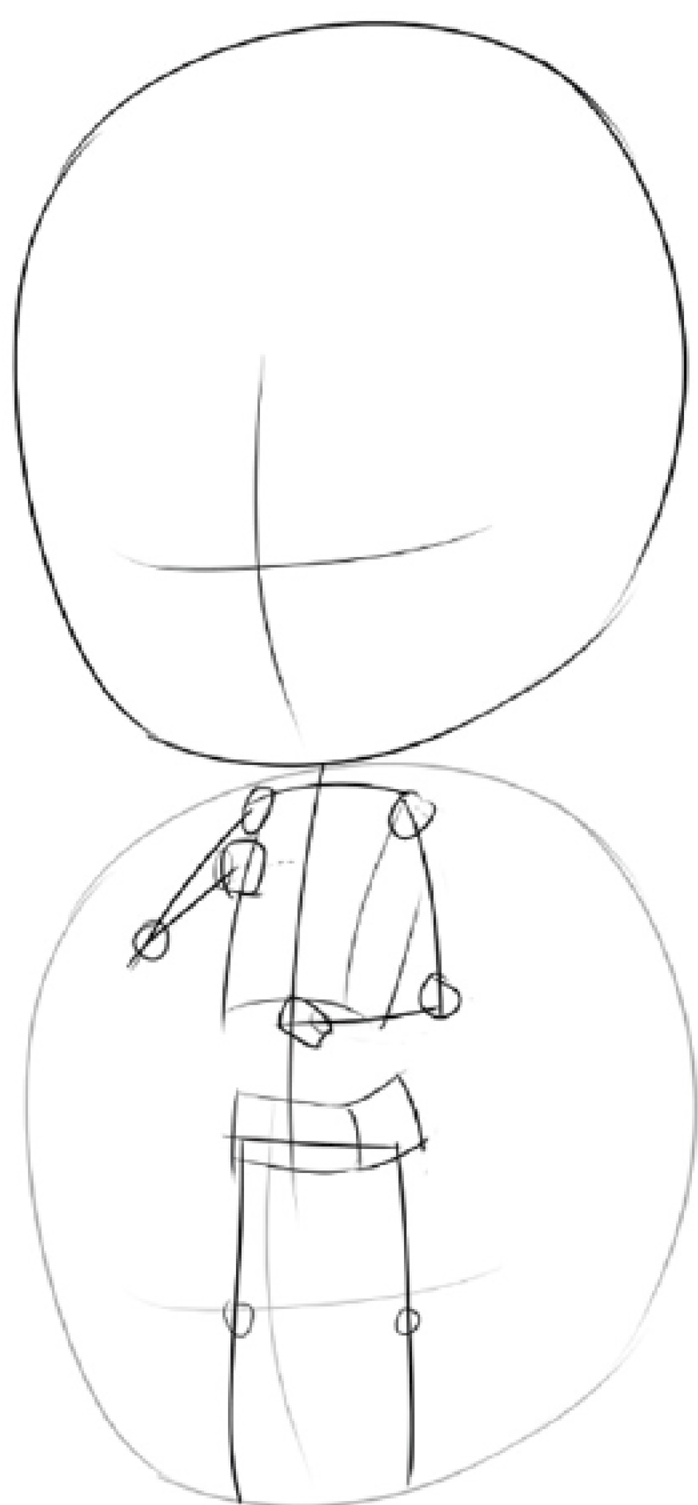
绘制动态



1 确定人物的身高比例，这里设计的是2头身的Q版人物。



2 根据头身比，用线条简单地勾勒出人物的动态线。



3 用圆圈和长方形标记出人物的关节点、胸腔和盆骨的位置。



4 在前面的基础上绘制出人物的身体结构，Q版人物头部会比较大。

形象设计





5 根据十字基准线简单地勾勒出人物的五官位置。

6 根据头型，开始给人物设计发型的样式，简单地用线条勾勒出大致轮廓。





7 继续根据身体结构给人物设计衣服，这里设计的是汉服。

8 在前面头发轮廓的基础上给头发添加细节，增加头发层次，并添加衣纹褶皱。

描绘线稿





9 给人物添加发饰，并给衣服添加花纹和装饰品。

10 清理线稿，新建一个层，从头部开始细致地描出线稿。



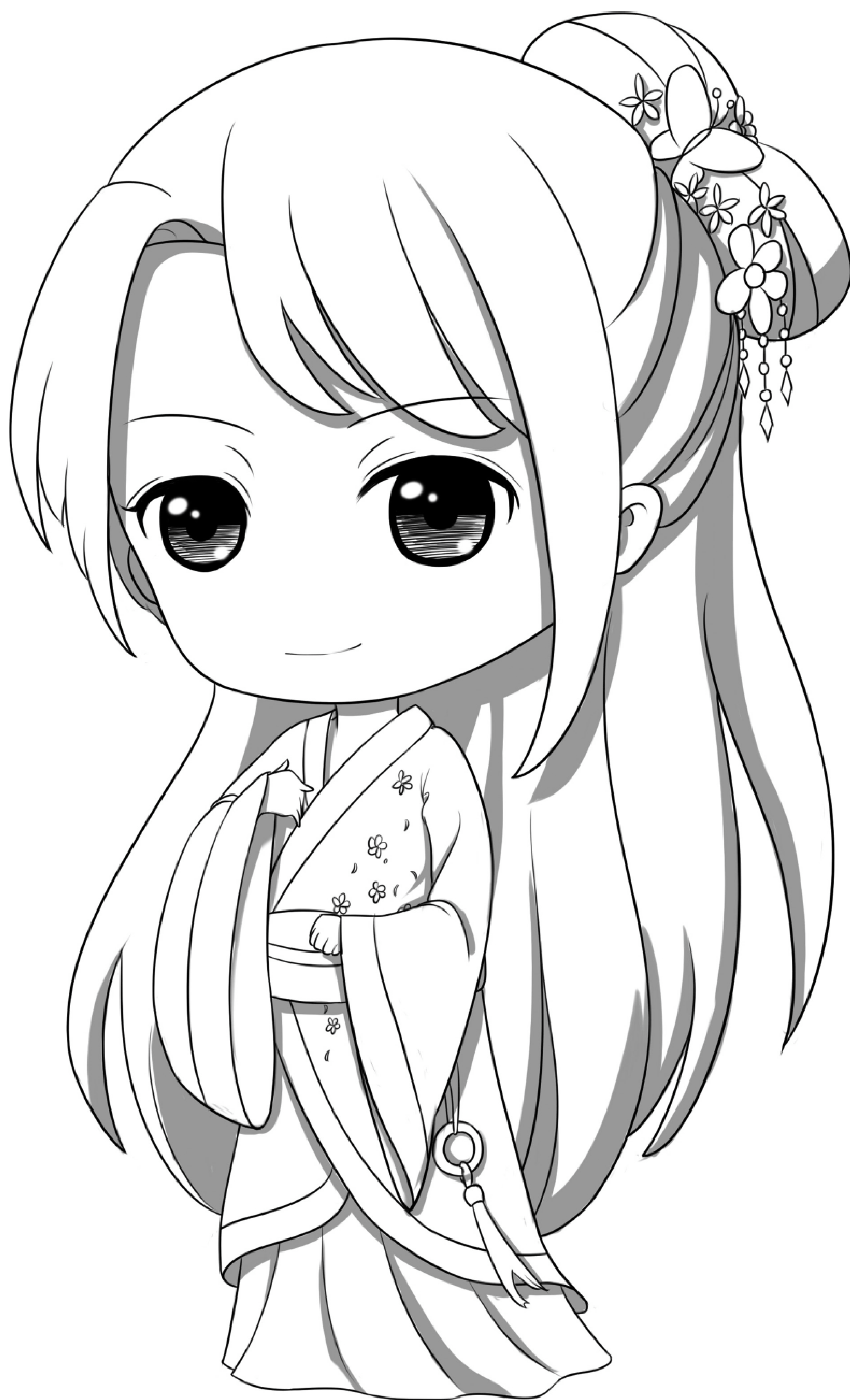


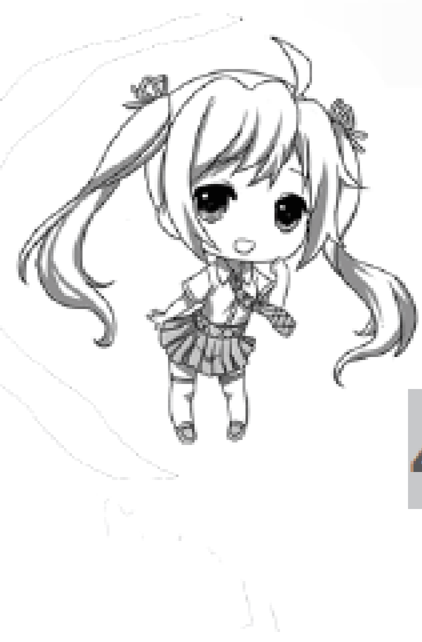
11 绘制出人物的头发和头发上的头饰。

12 接着上一步，绘制出人物的衣服，人物的线稿绘制完成。

完善画面

13 设计光源，按照光源方向给人物添加阴影，使人物更加立体，画面更加完整，这样一个2头身的Q版人物绘制完成。

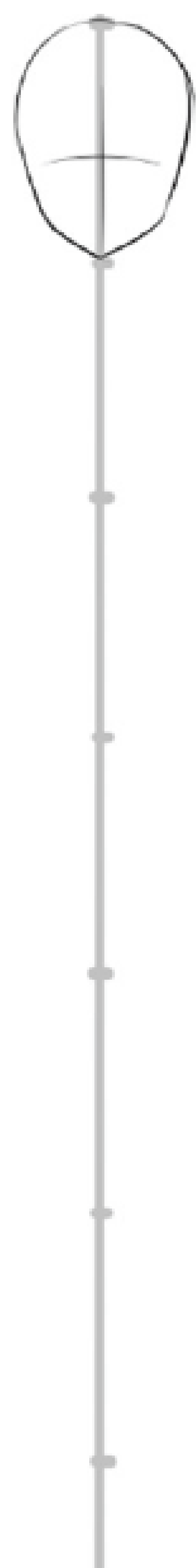




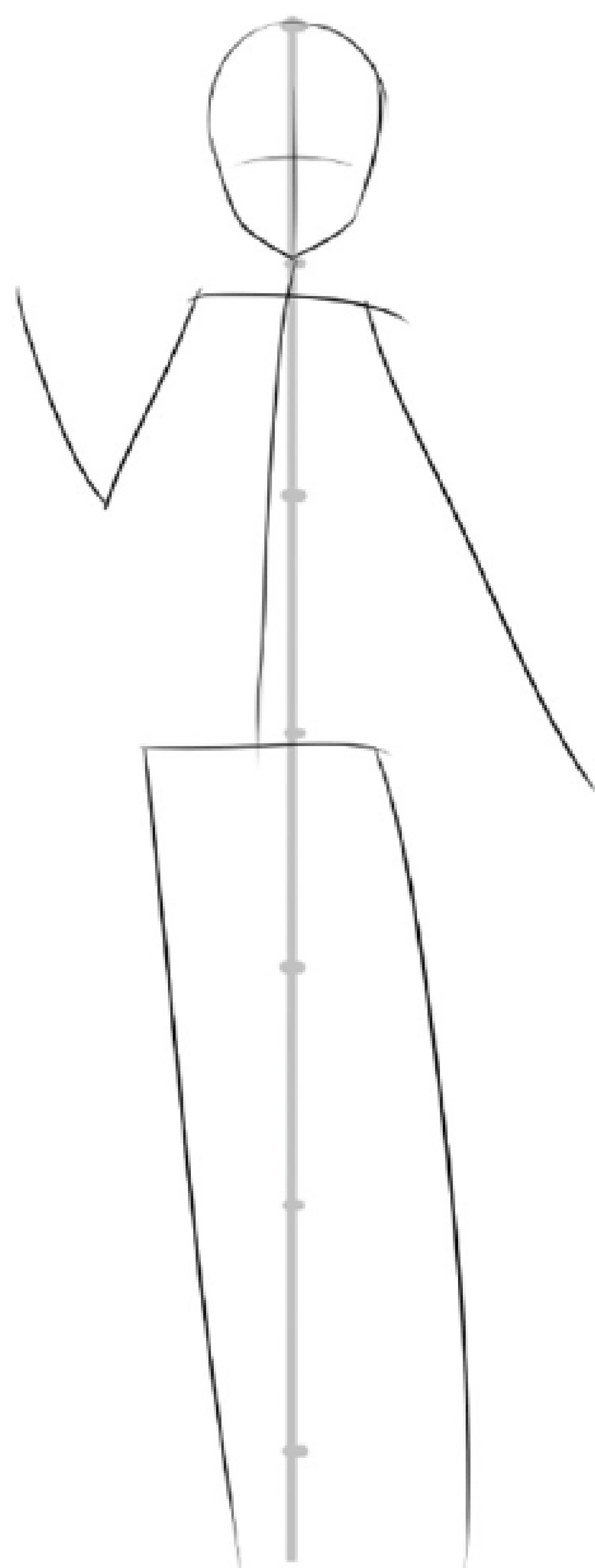
4.3.3 6头身美少女的绘制

在漫画中，标准的6头身身材可以体现出少女还不太成熟的身体结构。

绘制动态



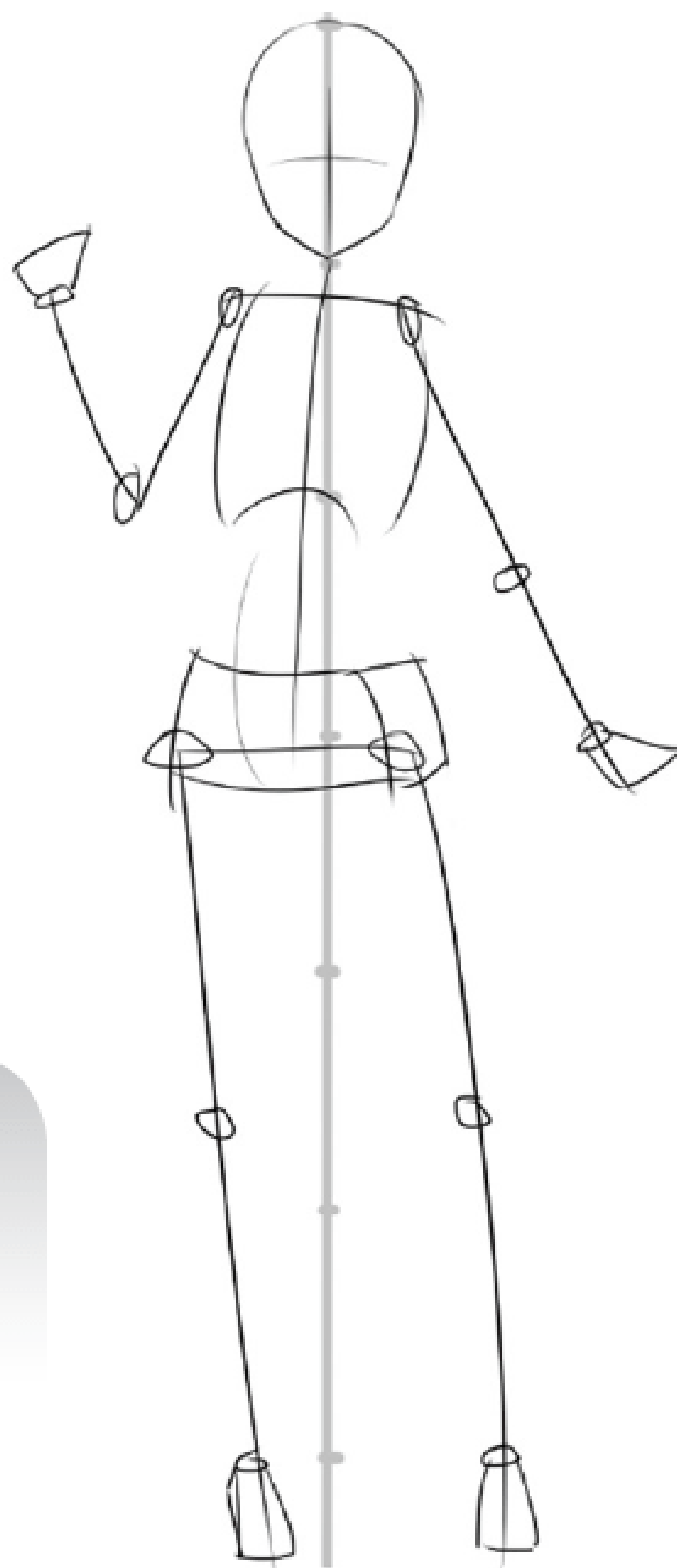
1 确定人物的身高比例，这里设计的是6头身的人物。



2 根据头身比，用线条简单地勾勒出人物的动态线。



3 用几何体简单地表现出人物的胸腔和胯部的基本形状。



4 用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续对身体结构的绘制。



5 详细描绘出人体的形态结构，此处要注意少女身材的特点。



6 根据十字基准线简单地勾勒出人物的五官位置，并勾勒出发型的形状。

形象设计



7 根据人物的身体结构，为人物设计服饰样式。



8 细化服饰细节造型，为人物添加鞋子，增加画面的层次感。







9 继续上一步，给人物添加褶皱，让人物的服饰更加立体，层次分明。

10 新建图层，开始描画人物的线稿，详细地绘制出人物的头部。

完善画面





11 继续绘制出人物的身体部分的线稿，线稿的绘制要干净流畅。

12 设计光源，给人物添加阴影效果，使人物更加立体，细化人物的眼睛。

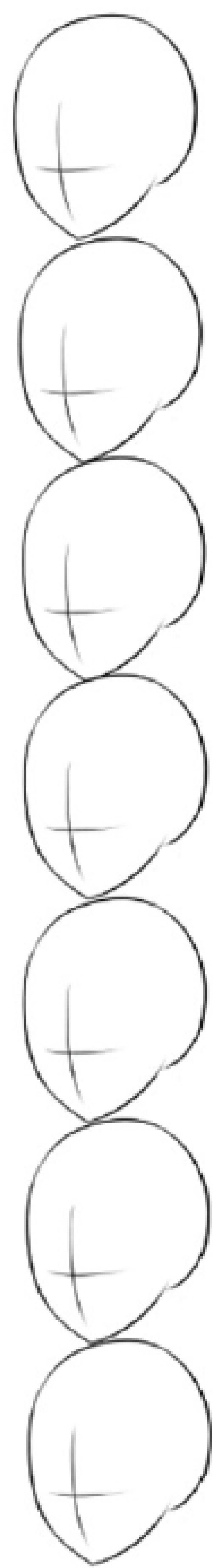
13 整理画面，给人物的脸颊添加腮红，使人物美艳动人，这样一个可爱的6头身美少女便绘制完成。



4.3.4 7头身美少女的绘制

7头身的身材比较适用于青年期的美少女，这时候美少女的身体基本上发育完成。

绘制动态



1 确定人物的身高比例，这里设计的是7头身的美少女。



2 根据头身比，用线条简单地勾勒出人物的动态线。



3 用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续对身体结构的绘制。



4 用几何体简单地表现出人物的胸腔和胯部的基本形状。



5 在前面的基础上，详细描绘出人体的形态结构，此处要注意美少女身材的特点。



6 根据十字基准线简单地勾勒出人物的五官位置。

形象设计



7 根据头型给人物设计发型样式，用线条简单地勾勒出大致轮廓。



8 继续根据身体结构给人物设计衣服，衣服要按照人物的身体结构来绘制。







9 进一步绘制服装细节，使衣服更具特色，让人物的形象更加生动。

10 继续上一步，给服装添加褶皱，让人物的服饰更加立体，层次分明。





11 给人物的头发添加发饰做装饰，并给衣服添加一些小物品。

12 绘制不同的图案，给人物衣服添加装饰图案。

描绘线稿





13 细致地绘制出人物的头部线稿，注意眼睛的刻画。

14 描绘出人物的衣服轮廓，注意衣服长线条的绘制



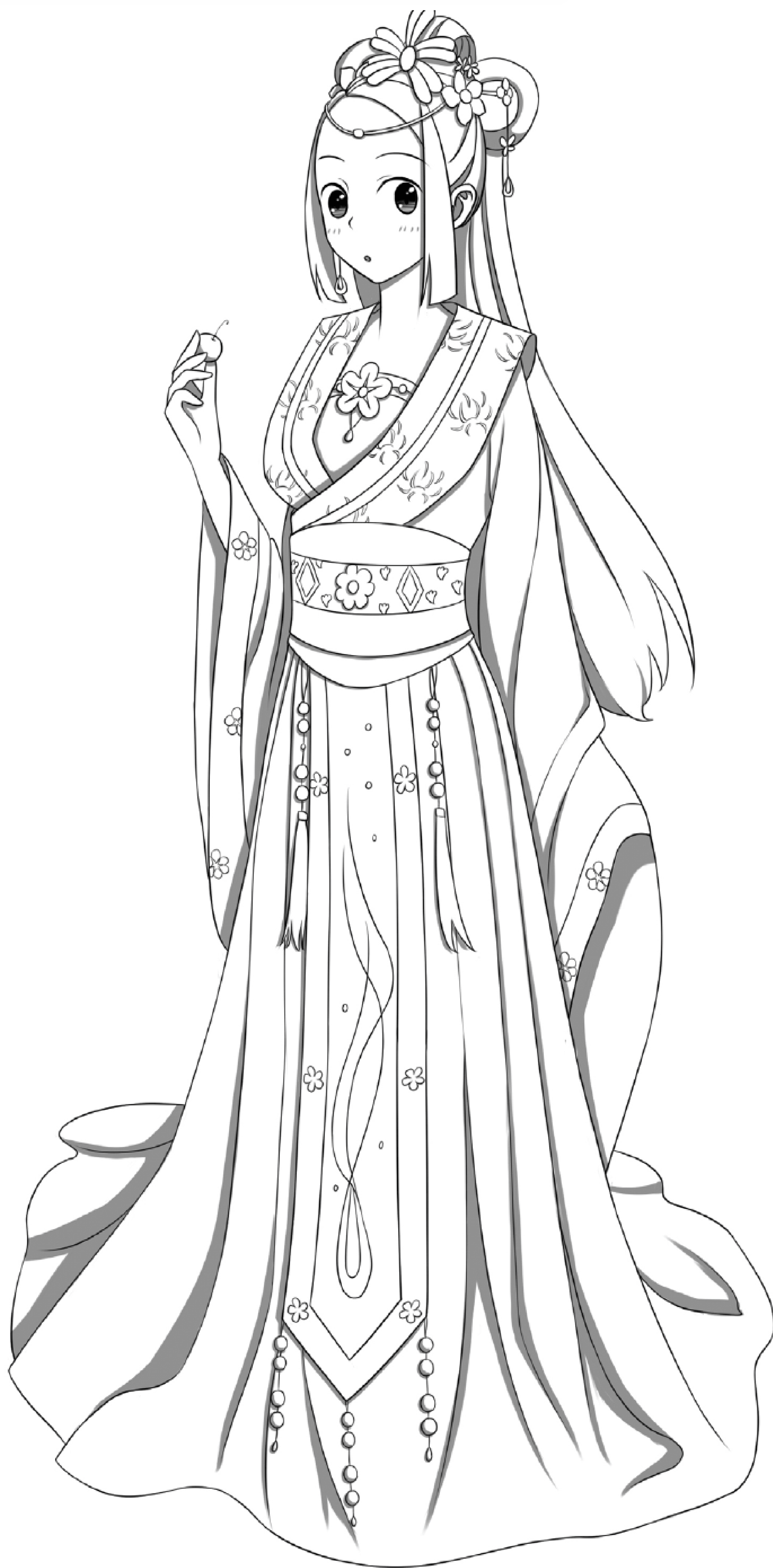


15 新建一层，绘制出人物衣服上的花纹，完善画面。

16 根据眼睛高光确定的光源，给人物添加阴影效果，使人物更加立体。

完善画面

17 做最后的修饰，人物最终效果完成，一个身着华丽服饰的7头身美少女绘制完成。



4.4　不同体型美少女的绘制

漫画中，不一样的体型可以塑造出不同身份的人物，也可以利用体型提高角色的辨识度。美少女主要的体型可以分为瘦弱型、匀称型、丰满型、健壮型，等等。

4.4.1　不同体型的表现

根据人物的脂肪的多少，可以表现出不同体型的人物，下面介绍不同体型的表现。

匀称的身材

匀称的身材就是胖瘦适中，比例均匀。



女性匀称的身材比例在6～7.5个头身。身材匀称的人物身体轮廓较为平直。即使穿上衣服，人物匀称的身材也可以看得出来的。

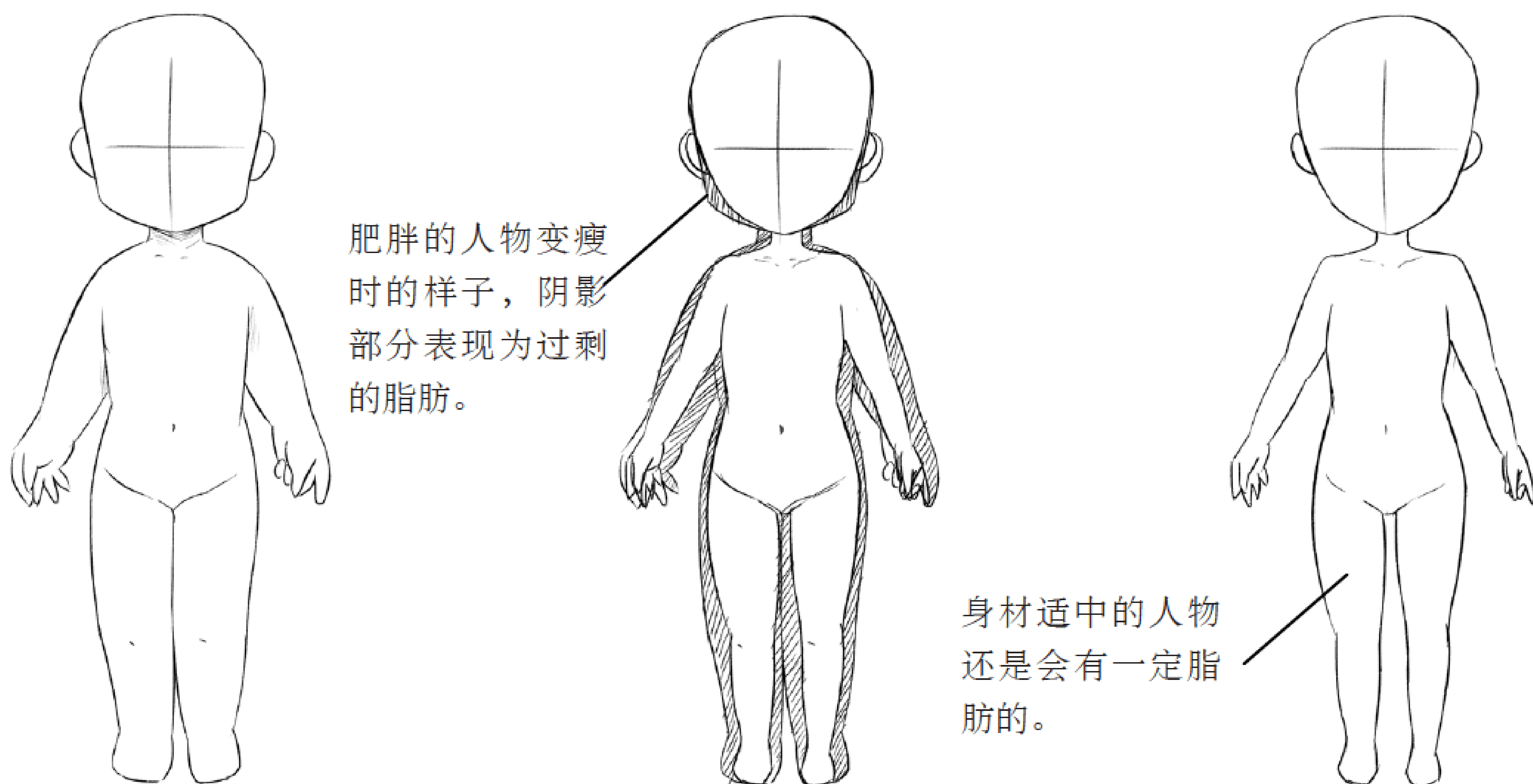


除了身材比例要匀称之外，人物的胖瘦要适中，女性凹凸有致的曲线感可以看得出人物匀称的身材，即使丰满，腰部和腿部也不会出现太多的赘肉。



肥胖的身材

肥胖体型的人物主要是脂肪过多，由于重力作用使脂肪下垂，形成了人物的肥胖。人物的脂肪主要聚集点在下巴、手臂、腹部、腰部和大腿处。



瘦弱的身材

瘦弱体型的人物身材与肥胖体型人物的恰恰相反，人物的瘦弱主要表现在下巴、肩部、腹部、手指、膝盖和脚。

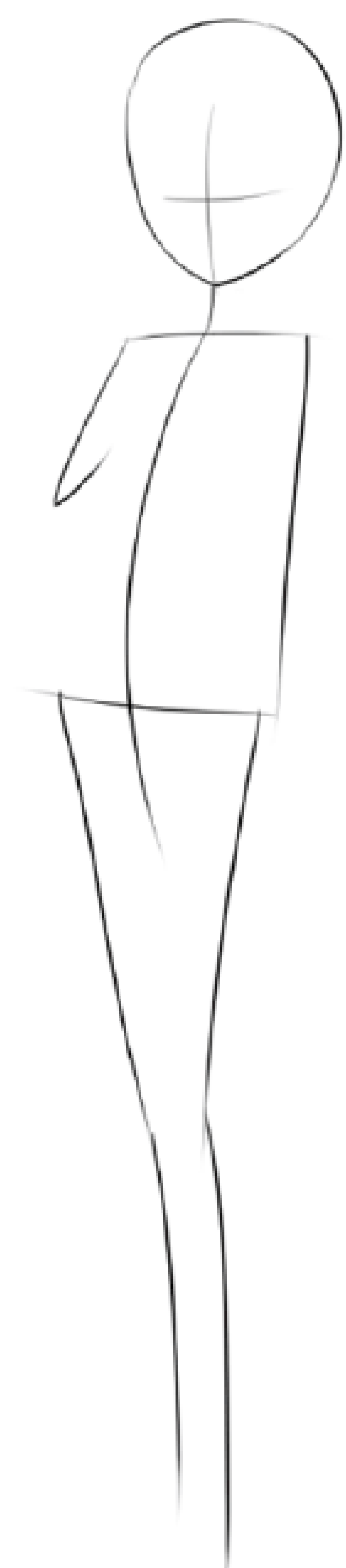
人物体型瘦弱时会出现瘦骨嶙峋的情况，女性非常纤瘦时身材的线条感就不会那么流畅了，会出现骨骼突出的情况。



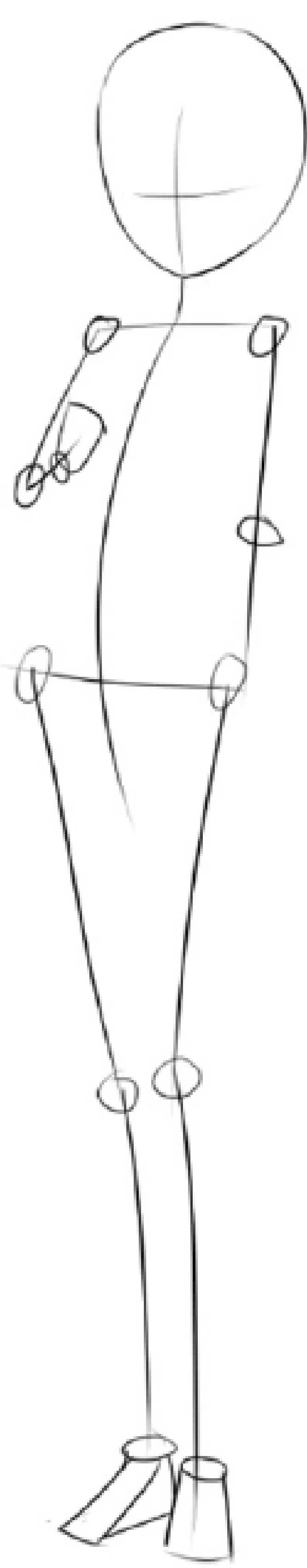
4.4.2　清瘦美少女的绘制

清瘦的美少女总会给人以柔弱、需要保护的感觉，身材会显得比较瘦弱，下面就来看看如何绘制清瘦的美少女。

绘制动态



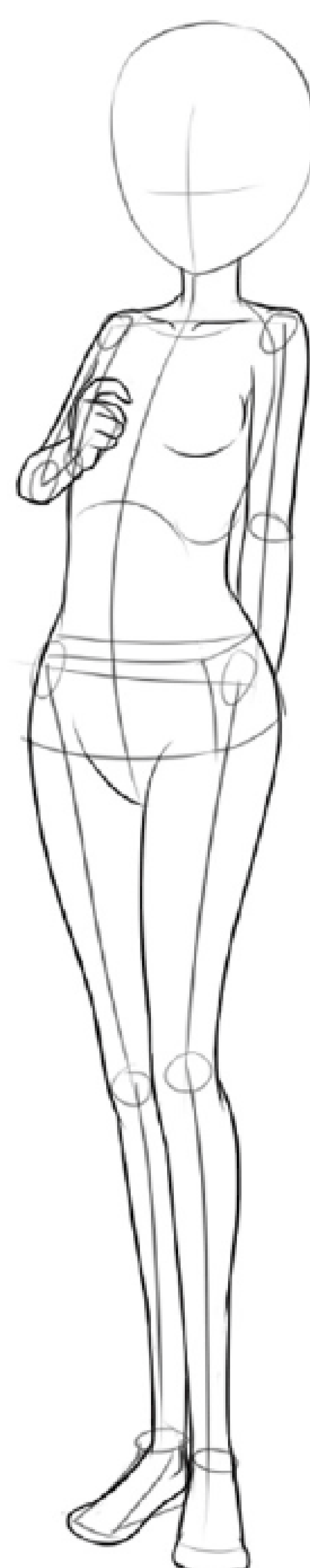
1 用线条简单地勾勒出人物的大致动态。



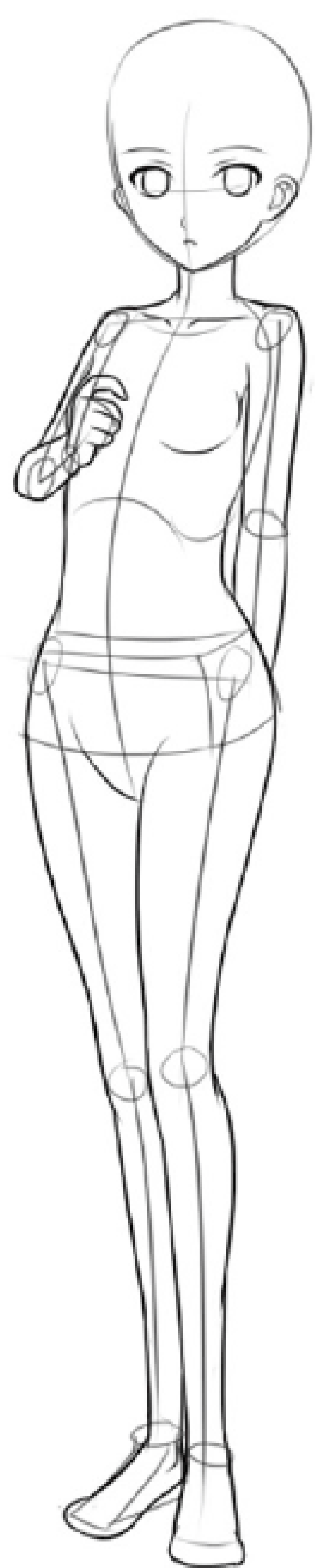
2 用圆圈和长方形标记出人物的关节点。



3 简单地绘制出人物的胸腔和臀部的大致形状，以便后续对身体结构的绘制。



4 根据前面的基础绘制出人物的身体结构，注意清瘦的美少女身体结构跟标准身材相比，还要纤细些。



5 根据十字基准线简单地勾勒出人物的五官，画出脸型。



6 根据头型，开始给人物设计发型的样式，简单地用线条勾勒出大致轮廓。



7 继续根据身体结构给人物设计衣服，这里的设计是唐朝的襦裙。



8 在前面头发轮廓的基础上给头发添加细节，增加头发层次，并添加发饰。

描绘线稿



9 继续给人物的衣服添加细节和褶皱，让画面更完整。



10 清理线稿，新建一个层，从头部开始细致地描出线稿。



11 继续绘制出人物的衣裙，注意衣裙长线条的绘制。



12 设计光源，在人物的暗部添加阴影效果，使画面更加立体。

完善画面

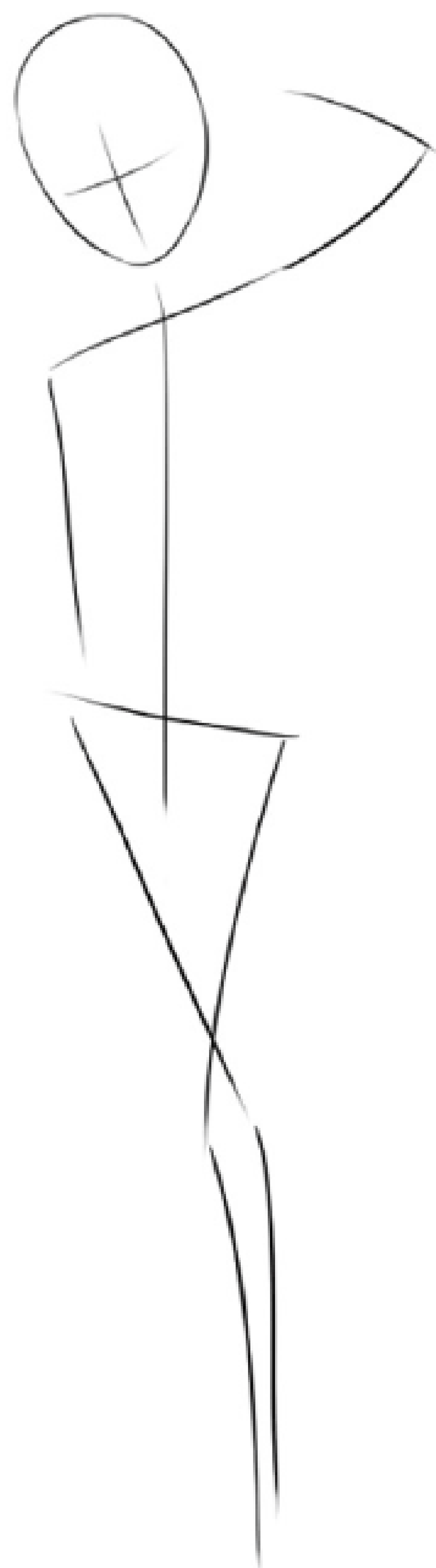
13 给人物添加腮红，做最后的修饰，使得人物更加楚楚可怜，这样一个清瘦的美少女就绘制完成了。清瘦的美少女，娇小可爱，非常能引起他人的保护欲。



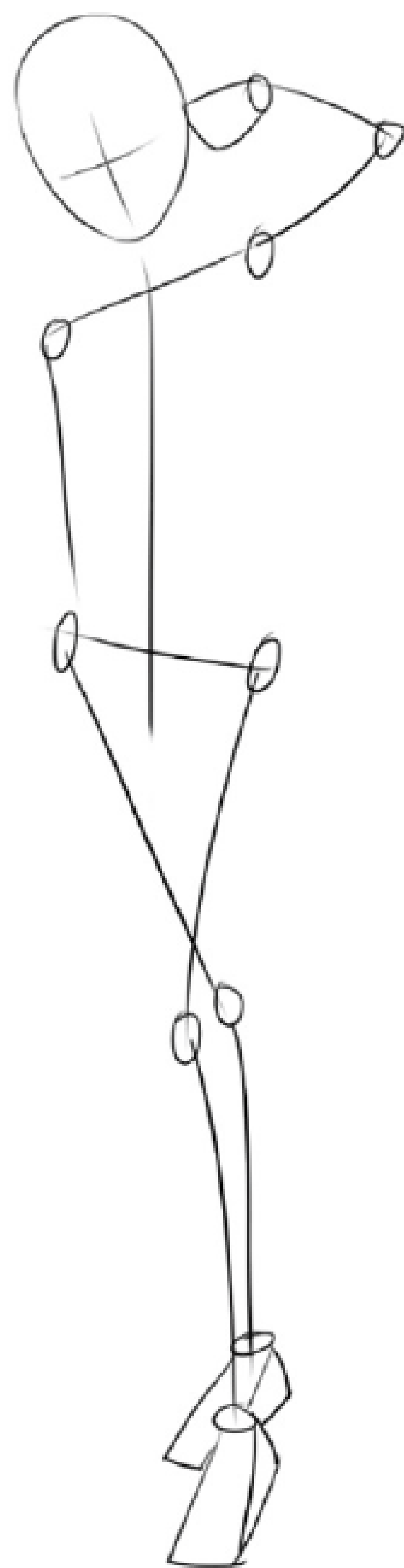
4.4.3　肥胖美少女的绘制

肥胖的美少女相对于身材匀称的美少女来说，就是脂肪比较多，人物形体看起来比较圆润。

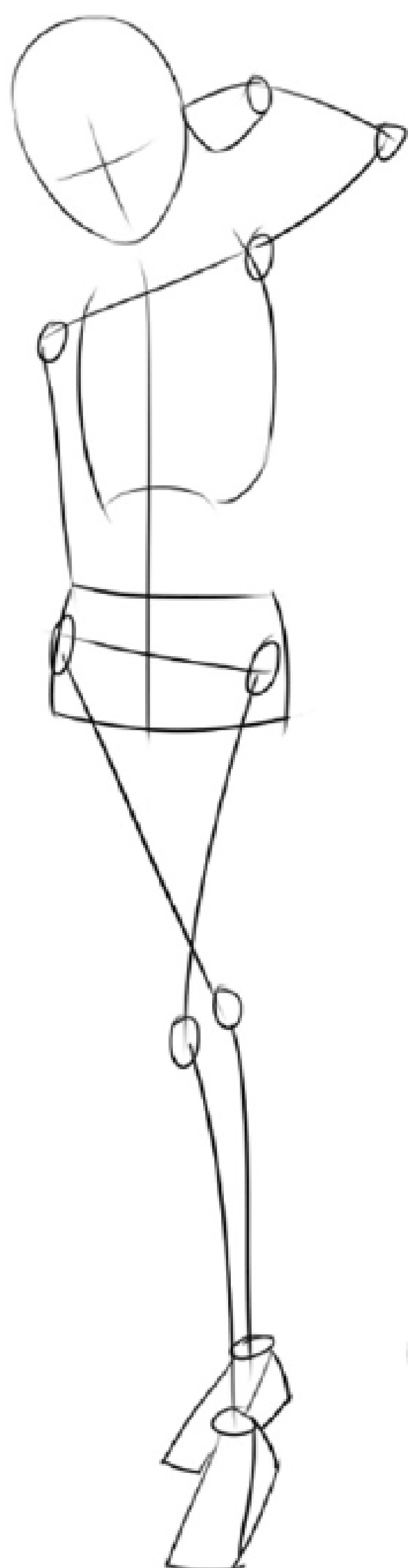
绘制动态



1 用线条简单地勾勒出人物的大致动态，一脚在前一脚在后，左手抬起。



2 用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续对身体结构的绘制。



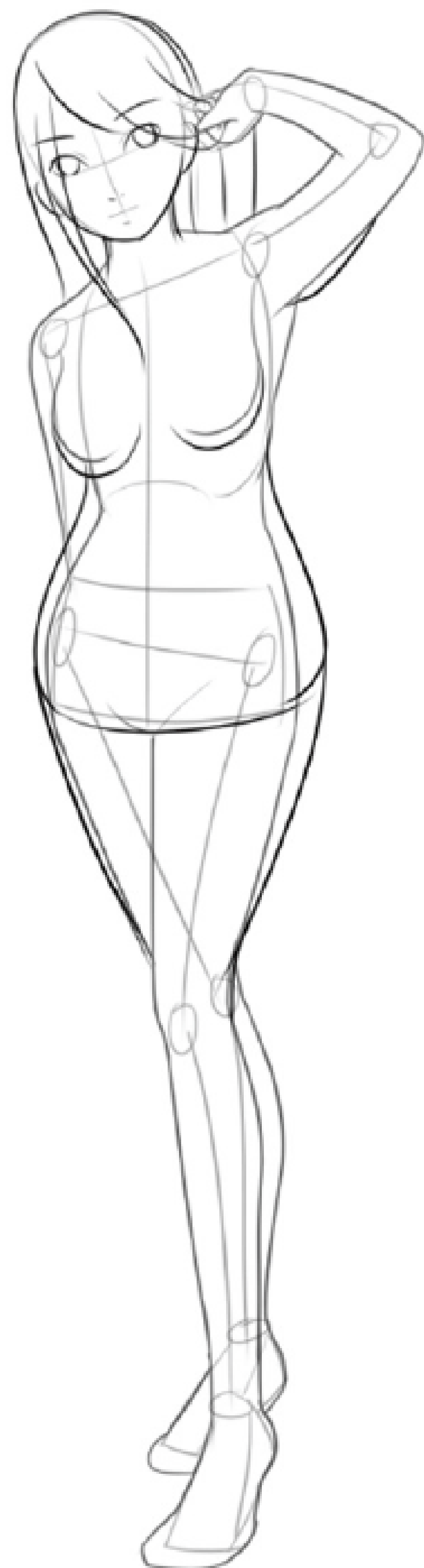
3 简单地绘制出人物的胸腔和臀部的大致形状。



4 根据前面的基础绘制出标准身材的身体结构。



5 在标准身材的基础上给人物添加脂肪，改变人物的外形，绘制出肥胖的人物来。



6 根据头型，开始给人物设计发型的样式，简单地用线条勾勒出大致轮廓。



7 根据身体结构给人物设计衣服，衣服的添加要根据人物的动势来绘制。



8 给人物的服饰添加腰带和细节装饰，让服饰更加精美。

描绘线稿



9 清理线稿，新建一个层，从头部开始细致地描出线稿及眼睛。



10 描绘出人物衣服的外形轮廓。



11 绘制出人物衣服的细节部分，人物的线稿绘制完成。



12 给人物添加阴影效果，使得人物更加立体，画面更加精致。

完善画面

13 给人物添加腮红，做最后的修饰，人物的最终效果完成。肥胖女子的身材、脸蛋、胳膊等会显得更加圆润、粗一些。

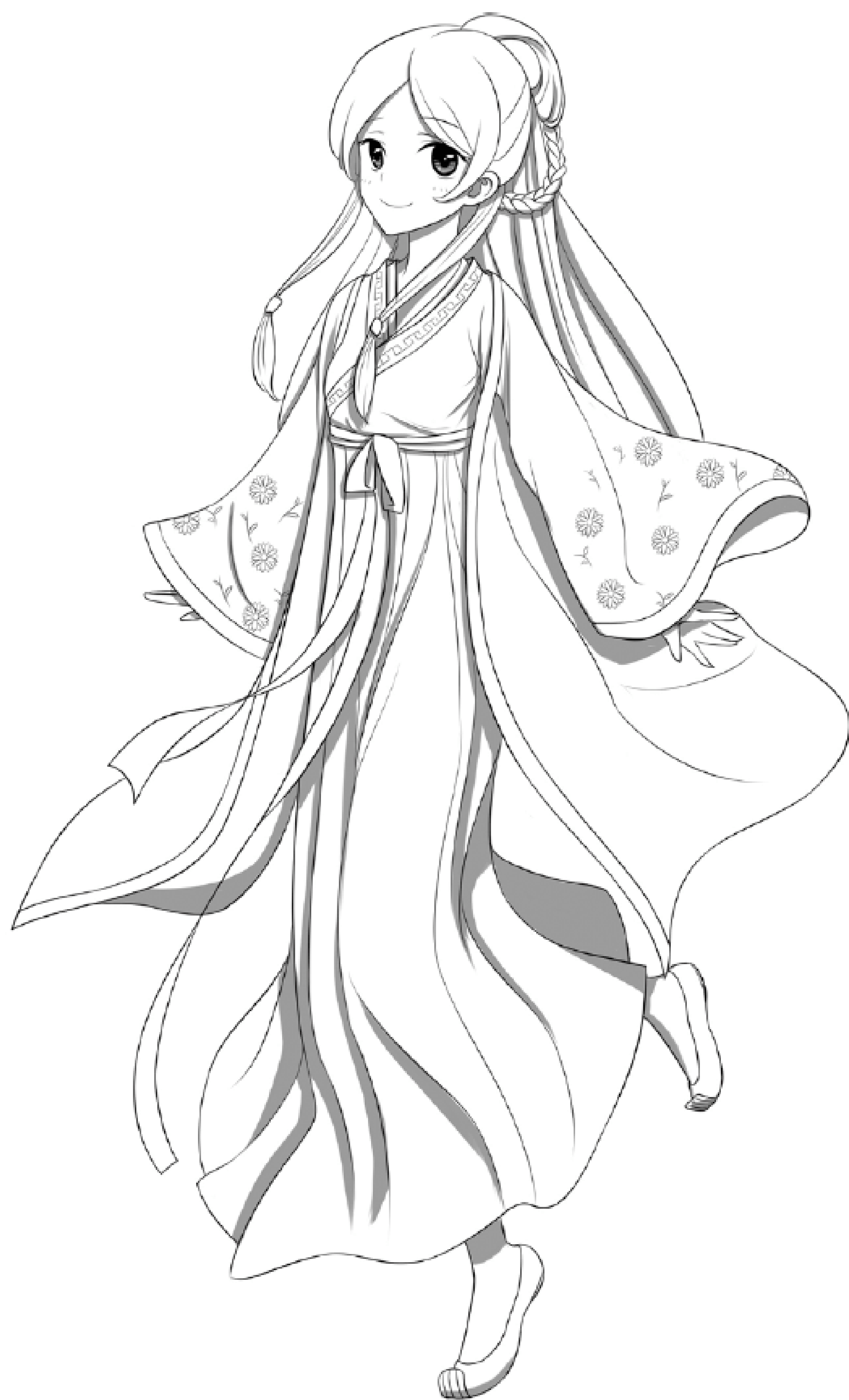


第5章

动作姿势，丰富无限

外表仅仅是美少女的静态表现，前面已经学习了美少女的头部和身体的绘制，但为了使美少女更具魅力，就必须利用各种动态表现来丰富其性格特征。

本章会对人物的各种典型动作进行讲解，通过对细节的剖析来掌握其特点。





5.1 人体的运动

动作和姿态是展现人物性格特征及其行为能力的最好表现，本节将开始首先了解人体的运动特点，以便后续对人物动作的了解。

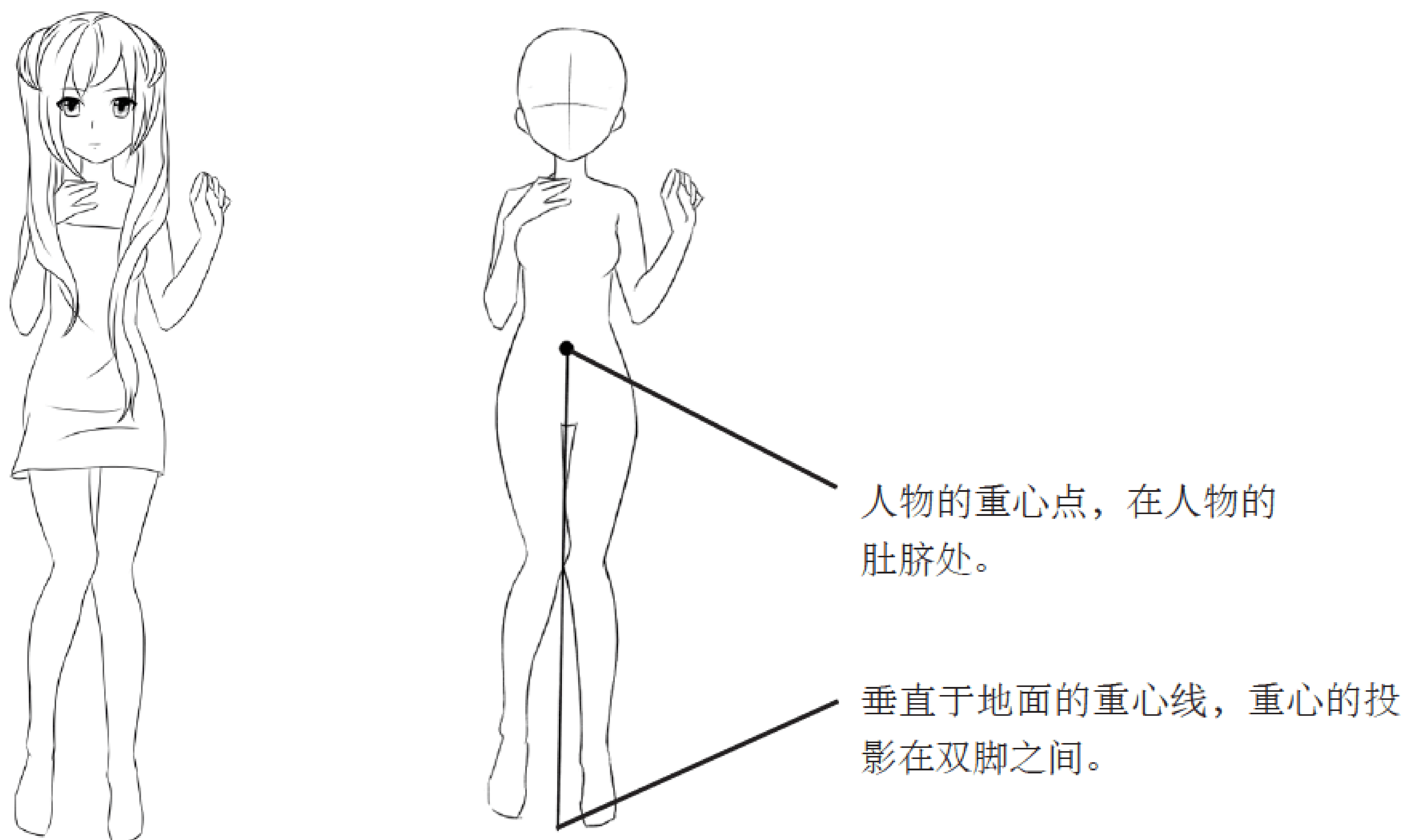
5.1.1 人物的重心是关键

想要绘制人物的动作，首先要了解人物的重心。重心是指人物重量的中心位置，是人物整个身体压缩后得到的一个点，重心的位置决定人物是否稳定。

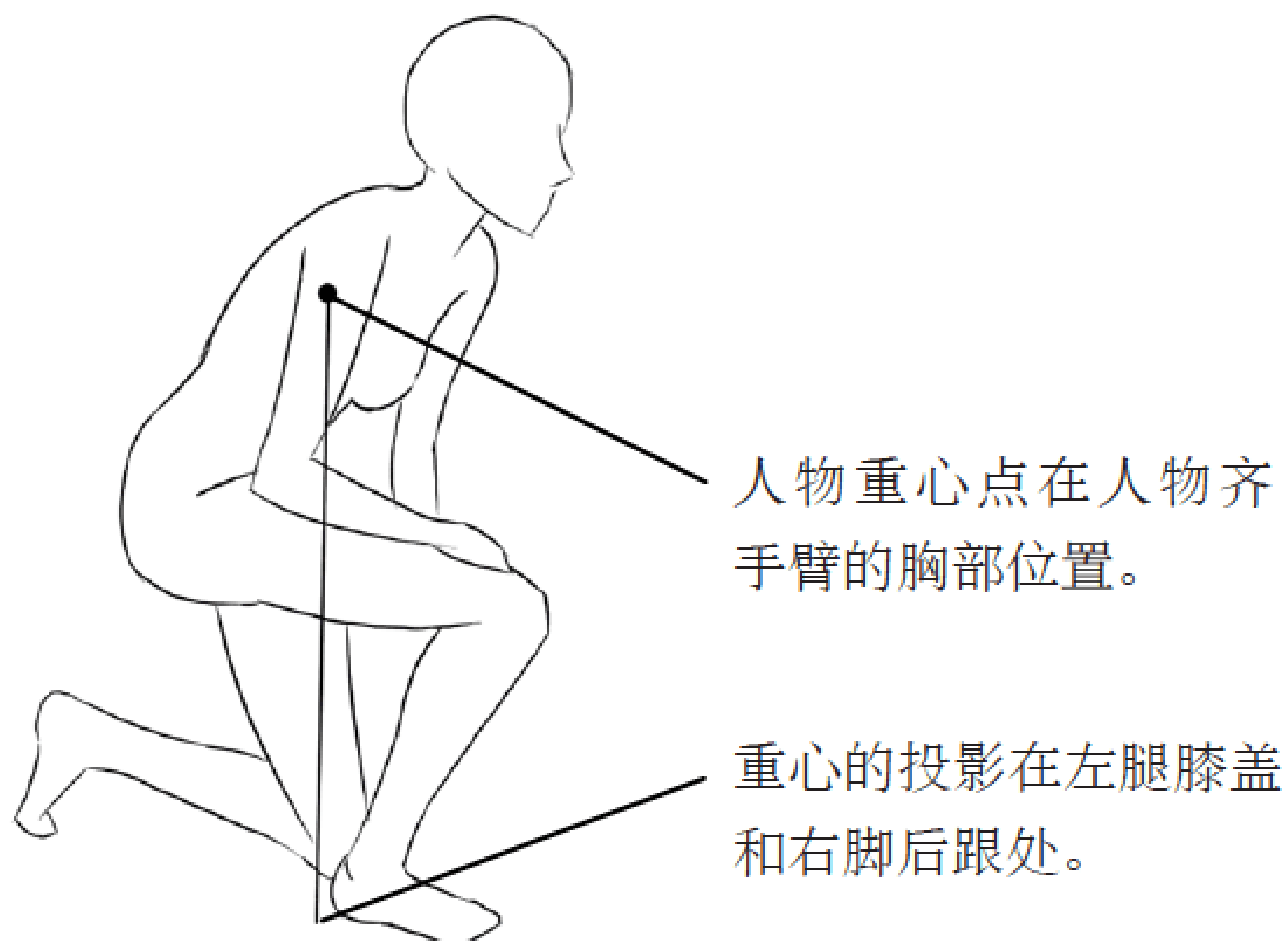
人物重心的基本原理

在绘制人物时，重心是不会绘制出来的，但是在绘制时可以绘制出重心以便做参考，检测人物的姿势是否正确。

重心永远是垂直向下的，只有与地面成90度，人物的姿势才会稳定。



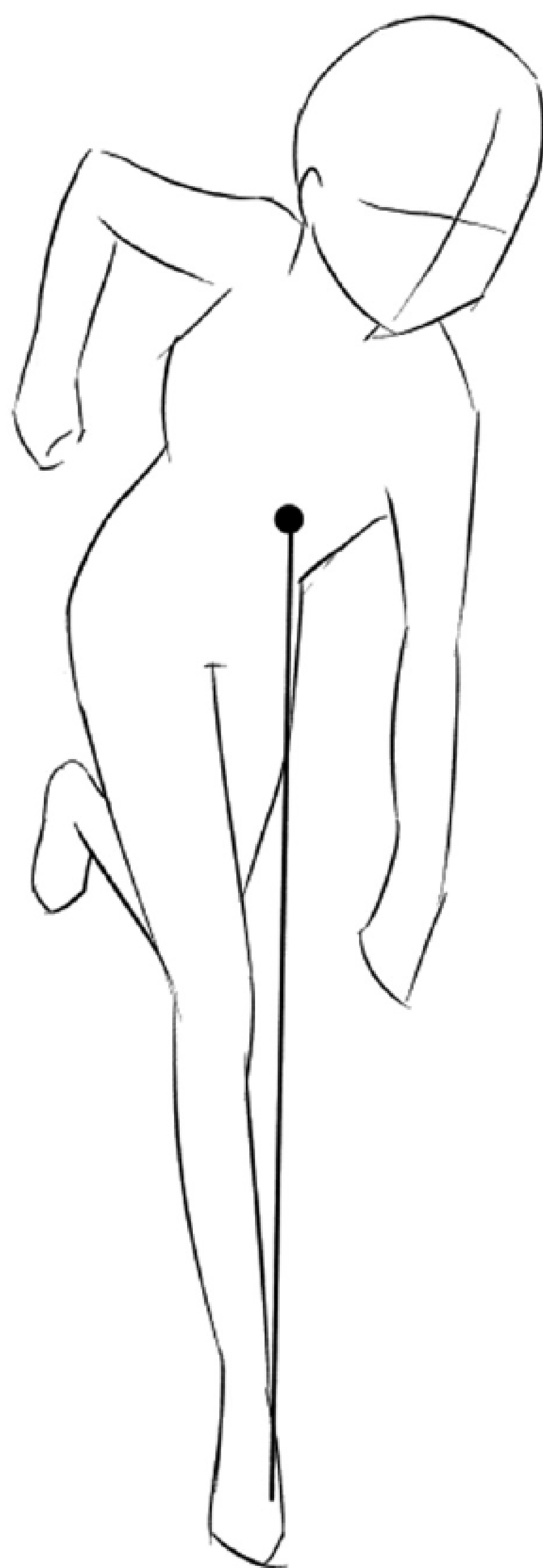
人物的重心并不是固定不变的，它会随着人物的动作和重量的改变而发生变化。



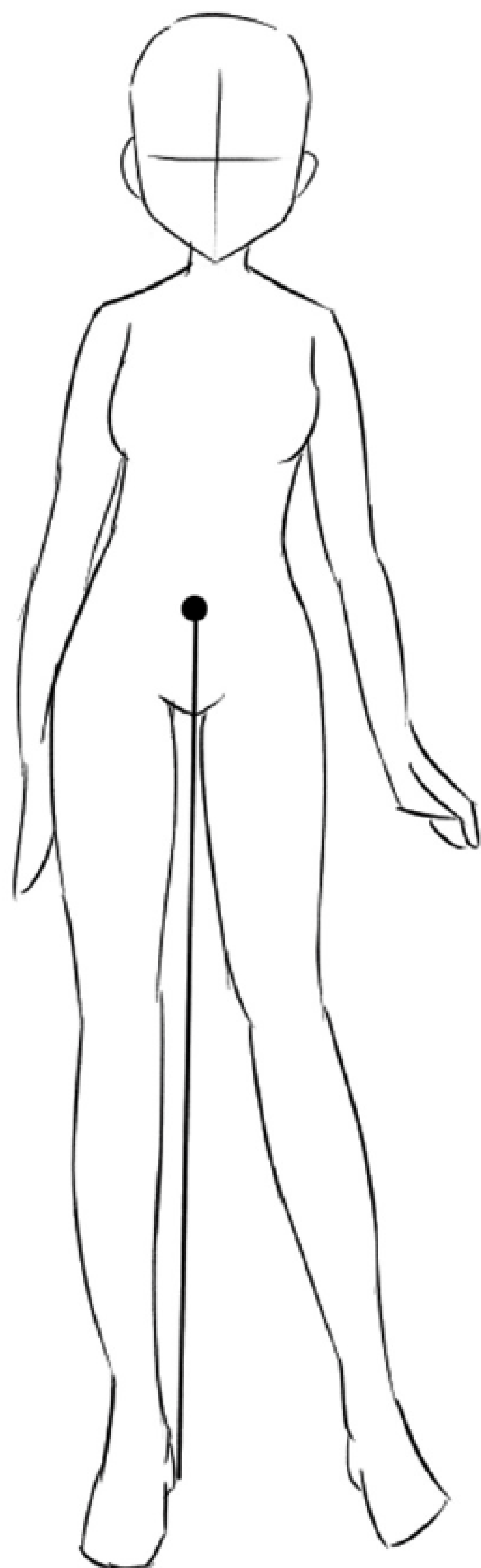
不同站立下的重心投影位置



人物站立时，一只脚抬起来，重心投影的位置不变，仍然在两腿之间，这是一个瞬间的动态。



这仍然是一个单脚站立的动作，但人物的躯干出现了弯曲的动作，所以重心位置应该在人物靠左的胸前，投影位置在右脚的脚尖处。



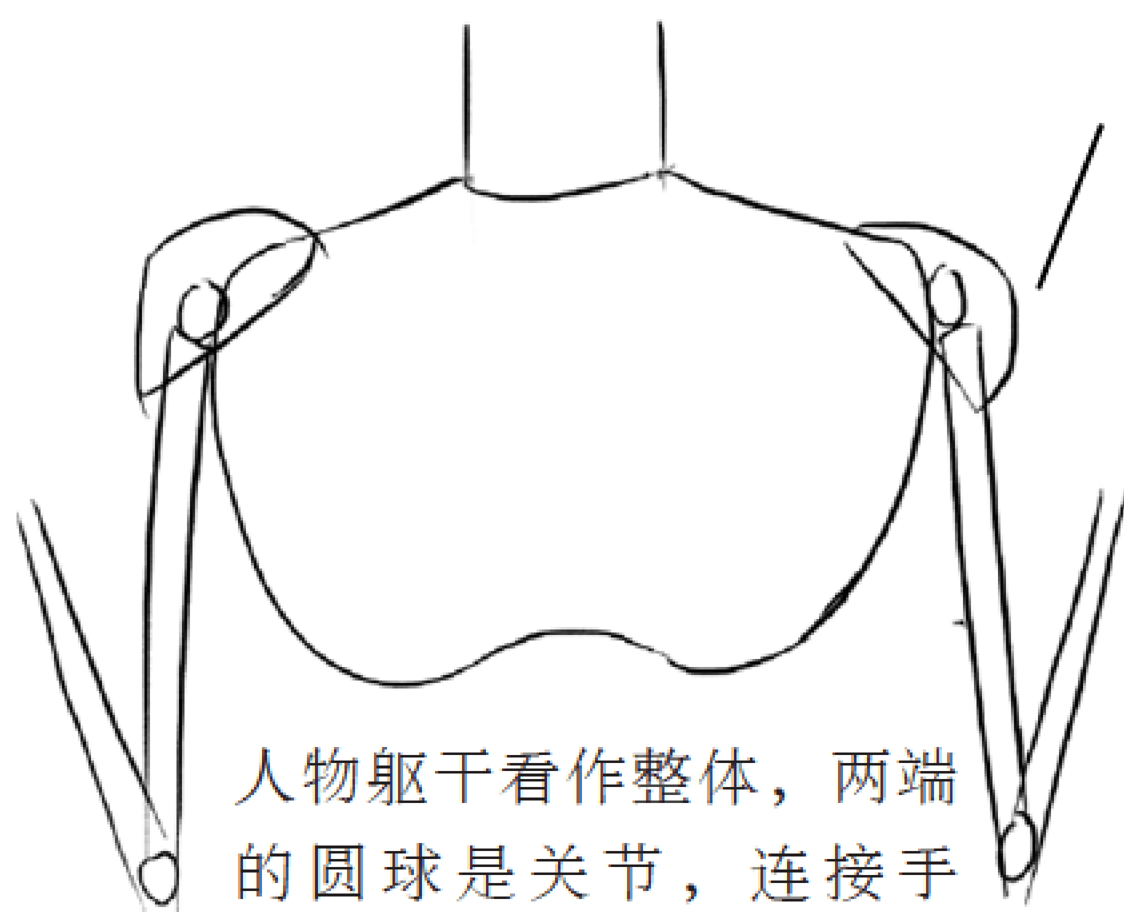
这是一个比较规范的直立站姿，人物的重心点在肚脐处，投影位置在右脚的脚后跟，此时的人物可以保持静止的状态。



5.1.2 手臂的运动

人物上半身主要运动的关节部位就是人物的双臂，手臂的运动带动人物的肩关节，这是构成人物手部运动最重要的组成。

手臂的关节变化

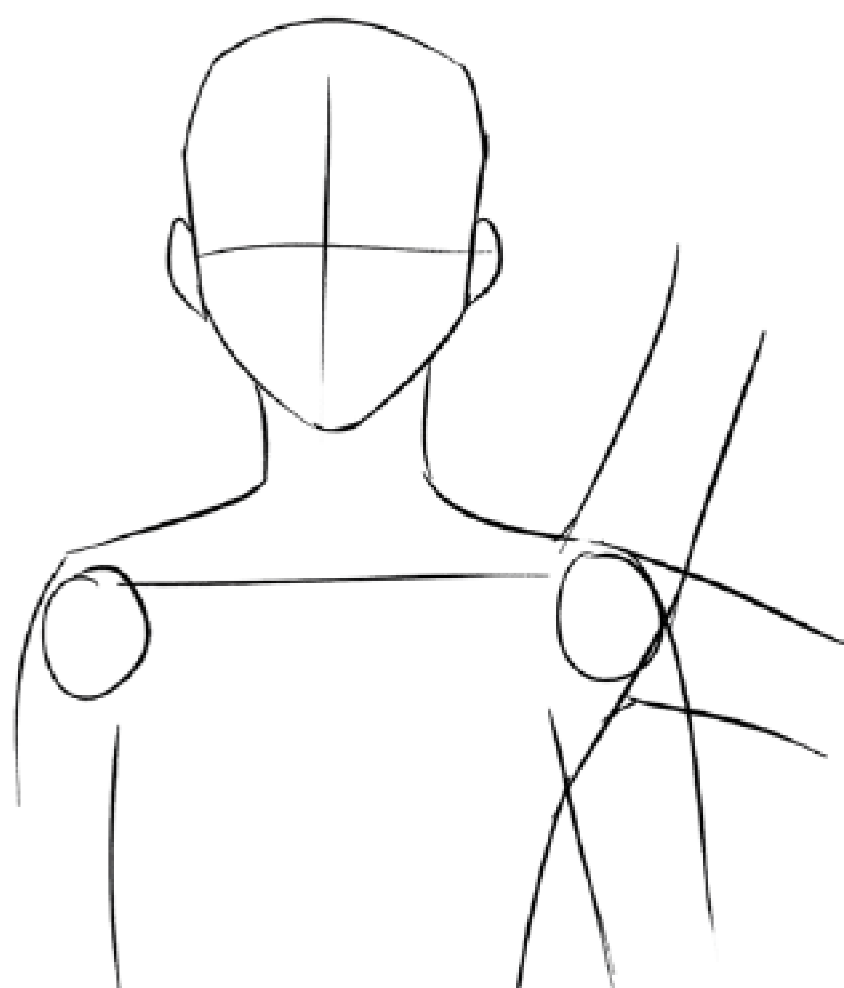


人物肩膀的关节发生变化，三角肌也要跟着发生变化。

人物躯干看作整体，两端的圆球是关节，连接手臂，覆盖着的三角形是肌肉。



人物抬起手臂时，三角肌以关节为轴心向上旋转，人体的锁骨和胸部线条也要随着手臂向上拉伸。



手臂的运动是以肩关节为中心以约180度的弧度旋转，人体的锁骨和胸部线条也随着手臂的方向不同程度地拉伸。



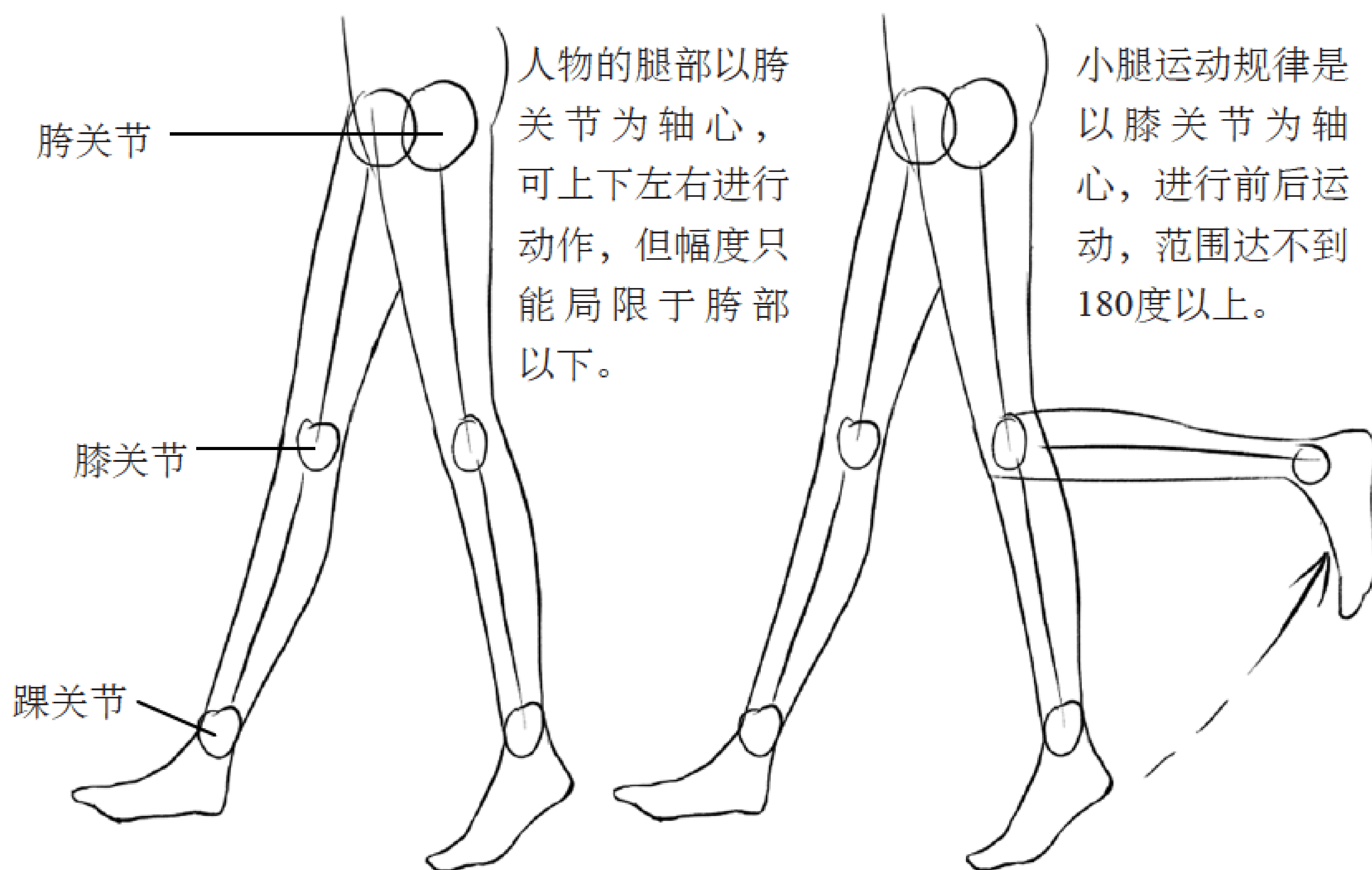
将人体看作是一个立体的模型，圆圈代表人物的关节部分，柔软的女性手臂随着肩关节可以做出很大幅度的动作。

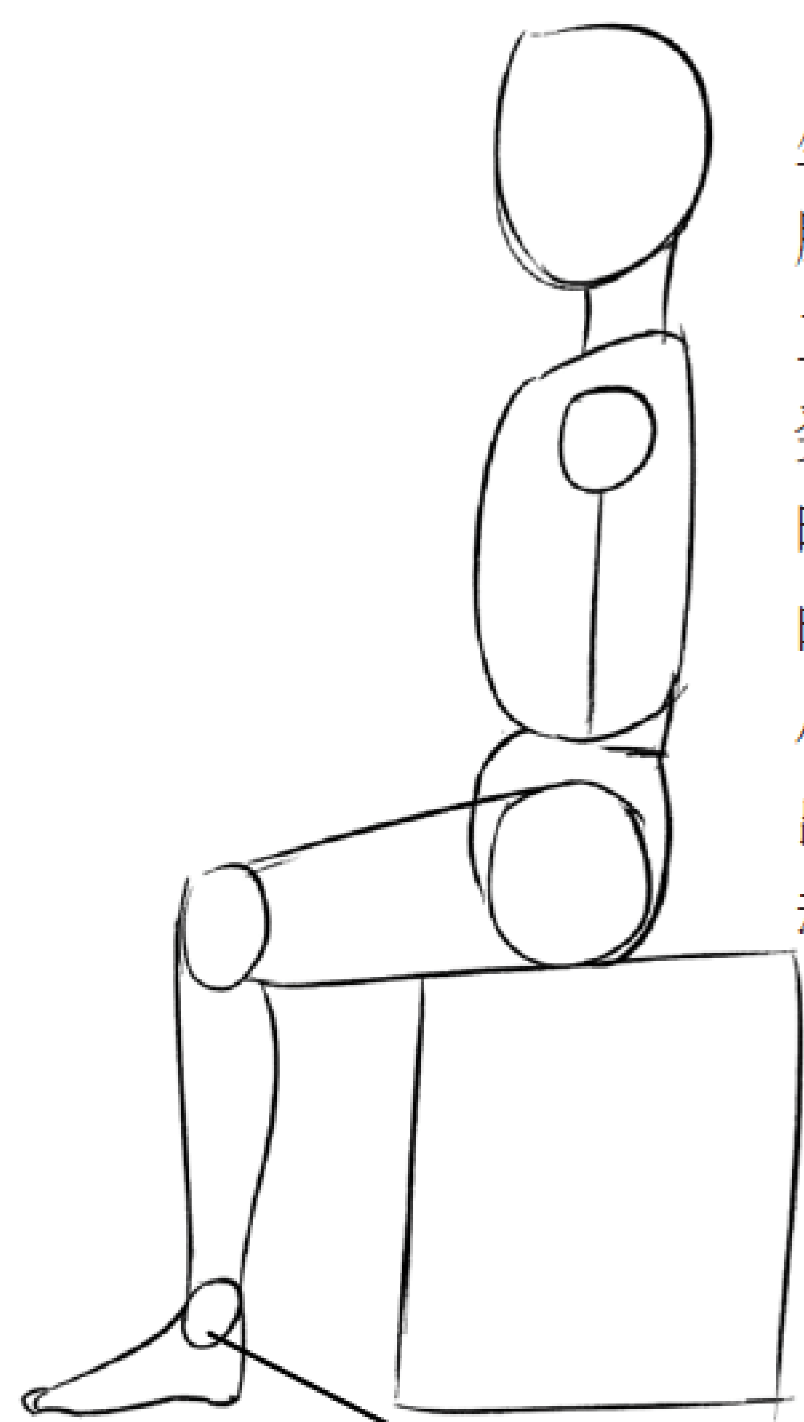


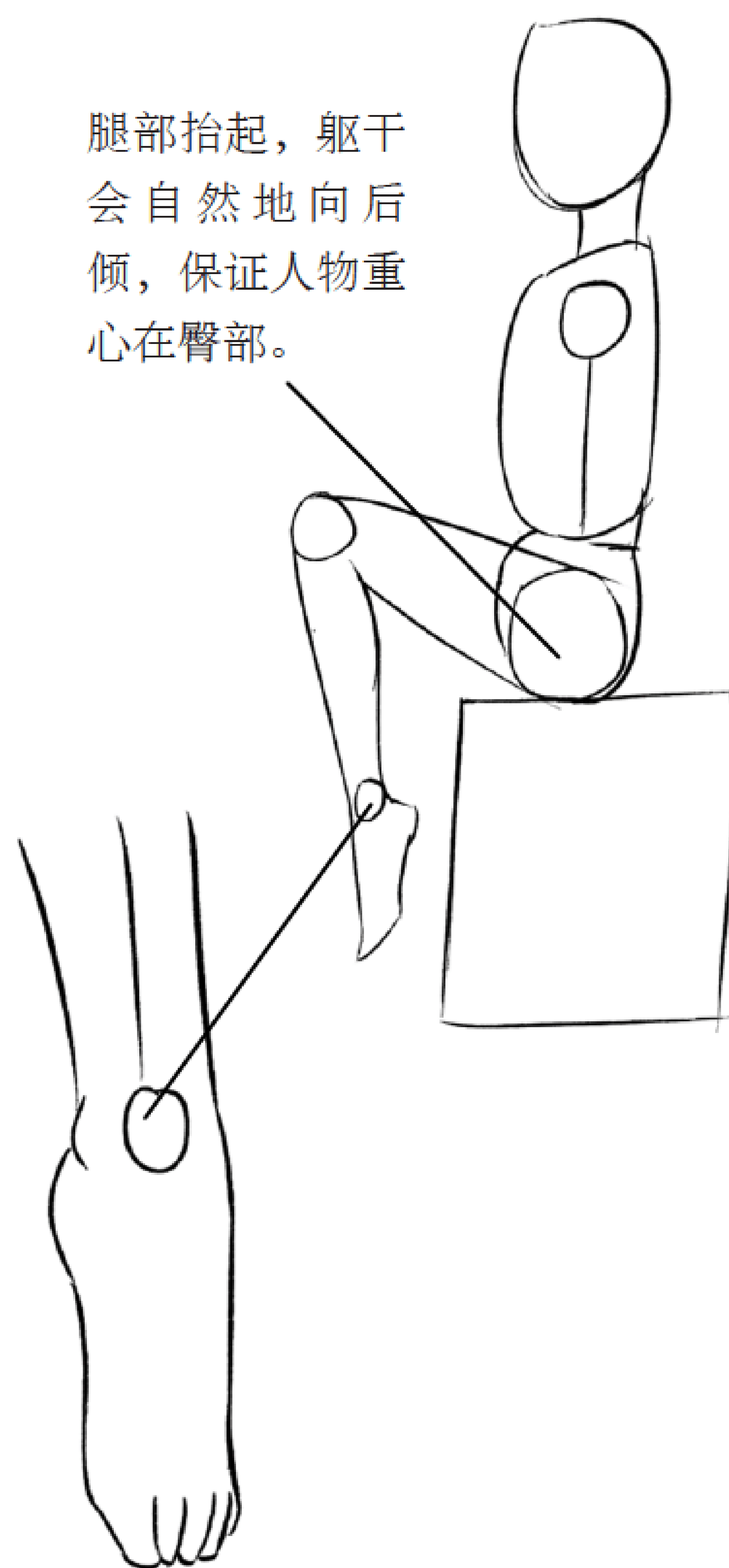
手臂从背后抬起放在头顶动作约有180度的弧度，胸部线条也随之收缩和拉伸。

5.1.3 腿部的运动

人物下半身的主要关节变化就是腿部和脚踝的运动，也是人体运动最直观的部位，这就是构成下肢运动最重要的组成。





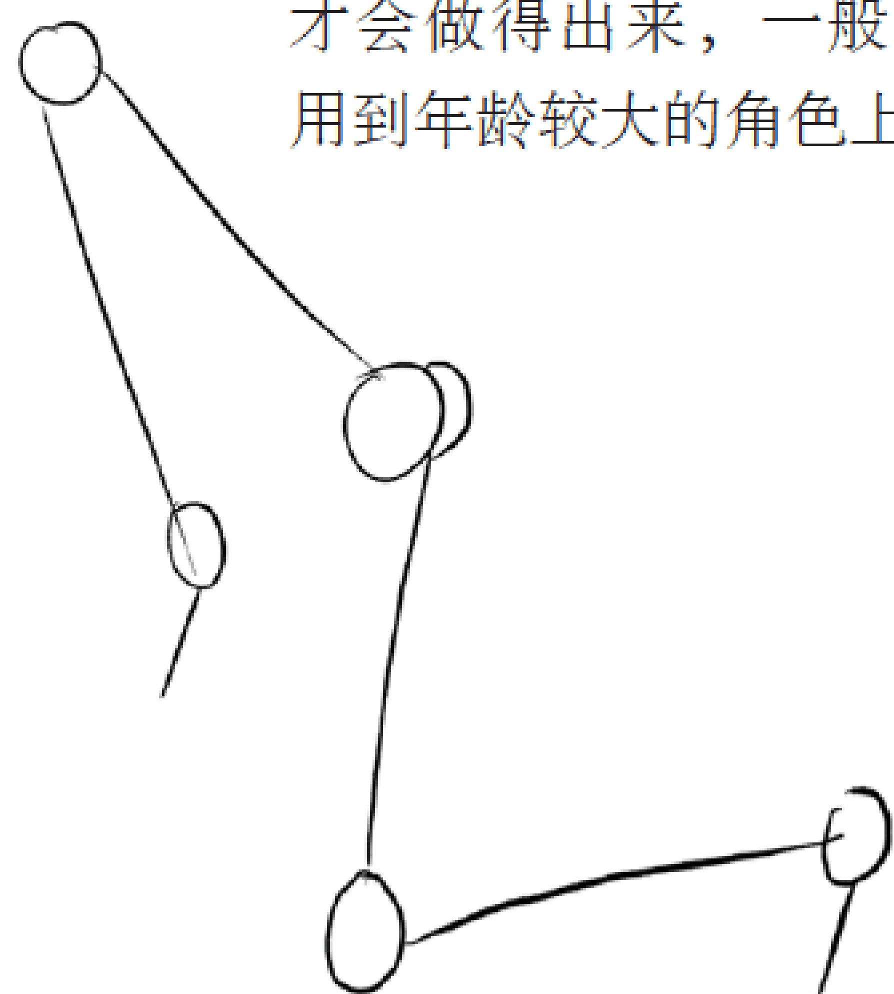




脚踝是腿与脚衔接的主要关节，以踝关节为中心可以做出许多动作。



侧面的胯关节基本是在一个位置上，这个幅度相对来说比较大，只有四肢柔软的人才会做得出来，一般不会应用到年龄较大的角色上。





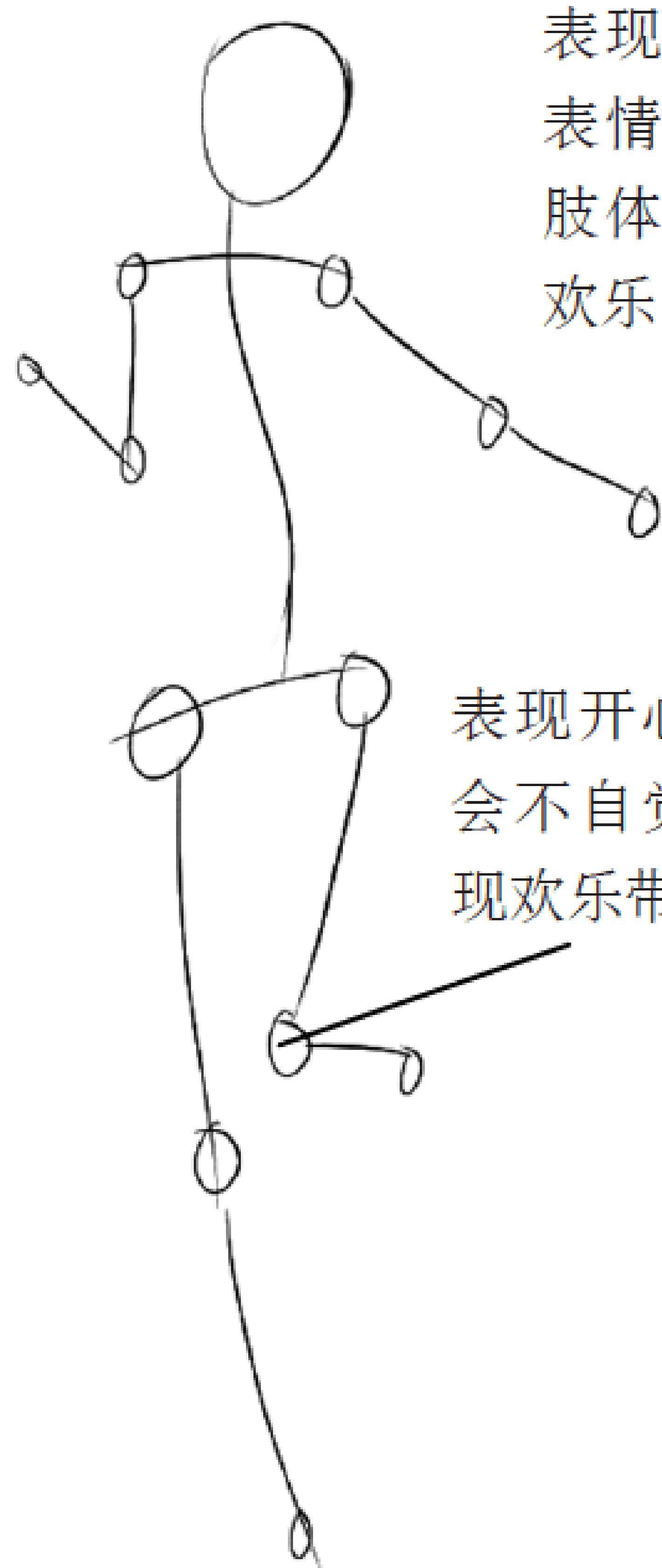
以踝关节为中心的脚做出最大程度的旋转运动。

5.1.4 情绪带动身体的表现

肢体除了表现一些具体的行为动作以外，还会根据人物的心理情绪和精神状态做出相应的变化，下面就来看看表现不同的情绪时会做出怎样的肢体动作。

开心时身体的表现

表现人物开心时，不仅表情是喜悦的，还有其肢体语言也处处表现出欢乐。



表现开心时，人物的双腿会不自觉地跳跃起来，表现欢乐带来的轻松感。

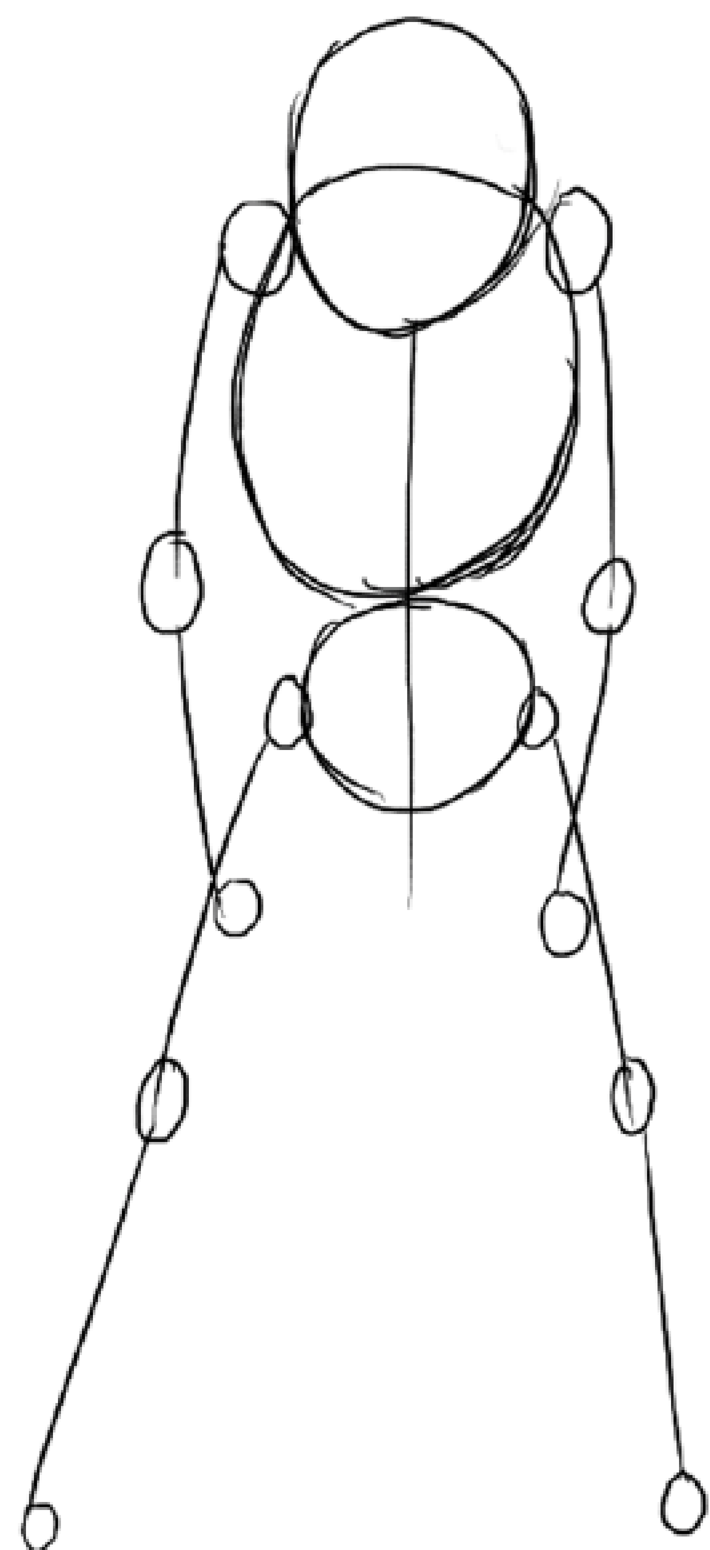
一只手高举，一只手放在腰间，双腿齐跃，表现人物极度欢快的心情。



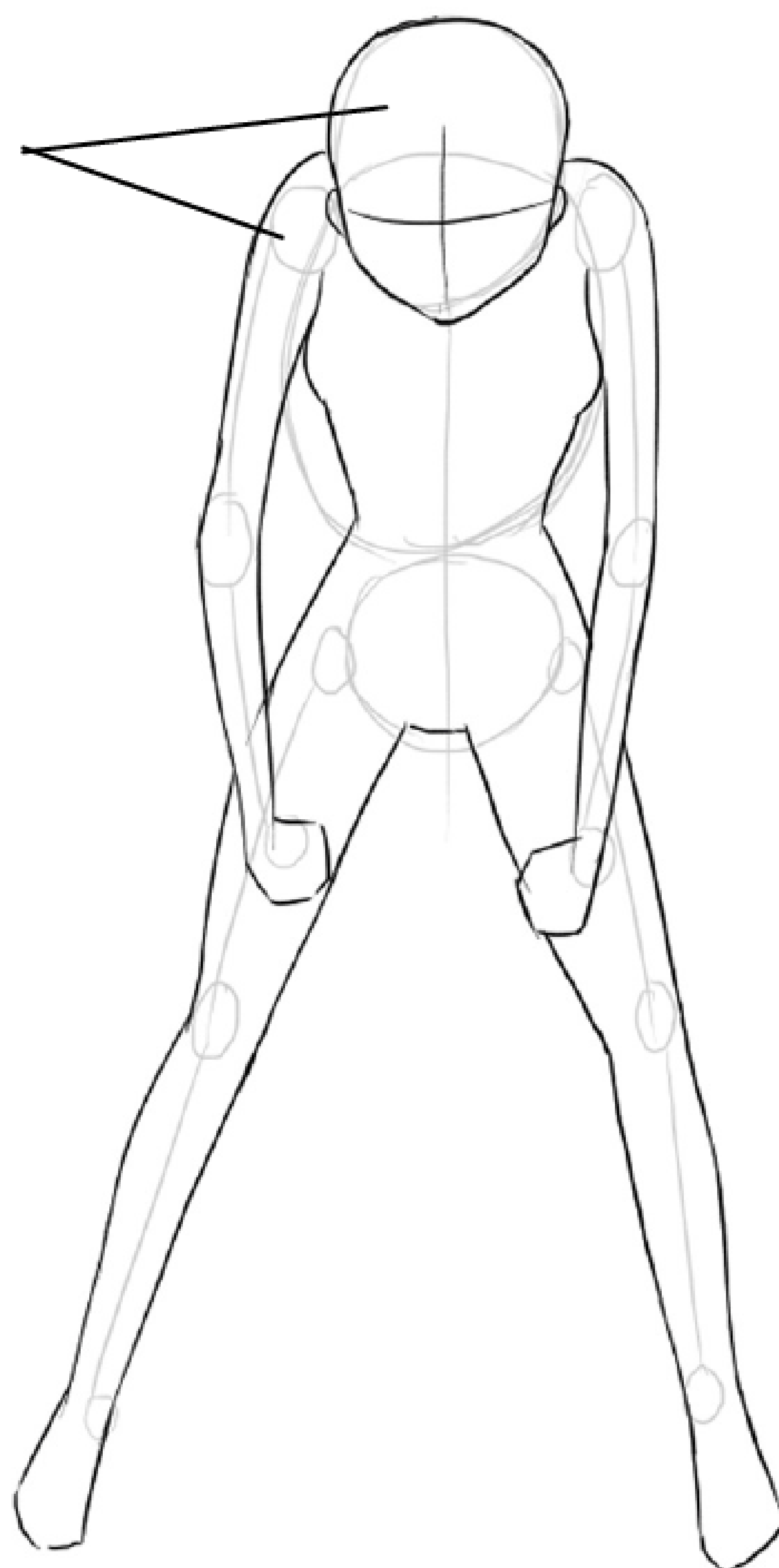
双肩放松，两手放开，表现人物活力四射。

靠拢的双膝表现人物羞涩内向的性格。

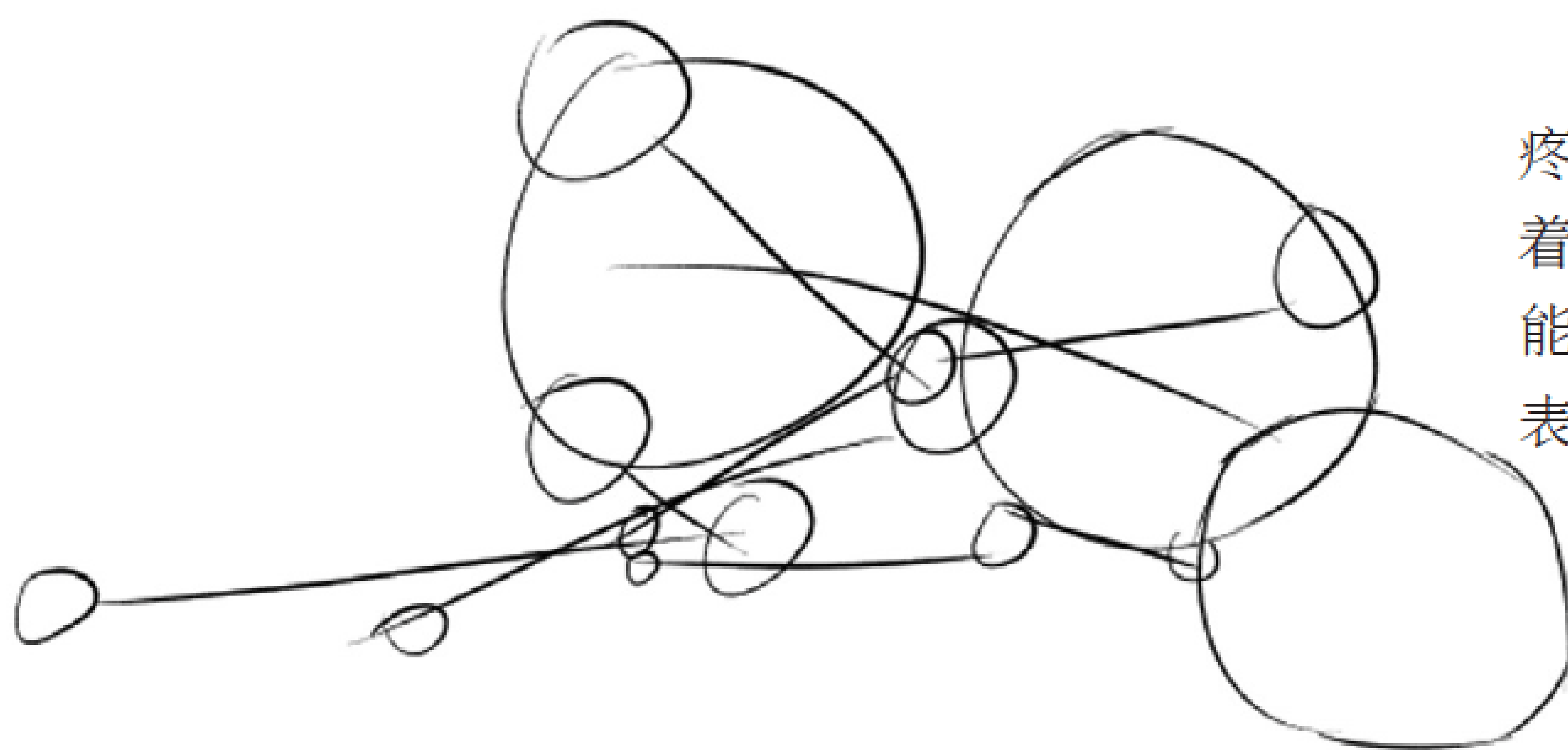
愤怒时身体的表现



双肩耸立，脑袋拉拢下来，表现人物极度忍耐愤怒的心情。



疼痛时身体的表现



疼痛使人物完全蜷缩在地上，双手抱着受伤的腿部，不用看人物的表情也能够知道人物因为疼痛而咬牙痛哭的表情。





5.2 静态的基本姿势

人物的静态姿势是漫画中非常重要的一部分，能表现出人物的日常状态，下面将从站、坐、跪、躺等姿势来讲述静态姿势如何绘制。

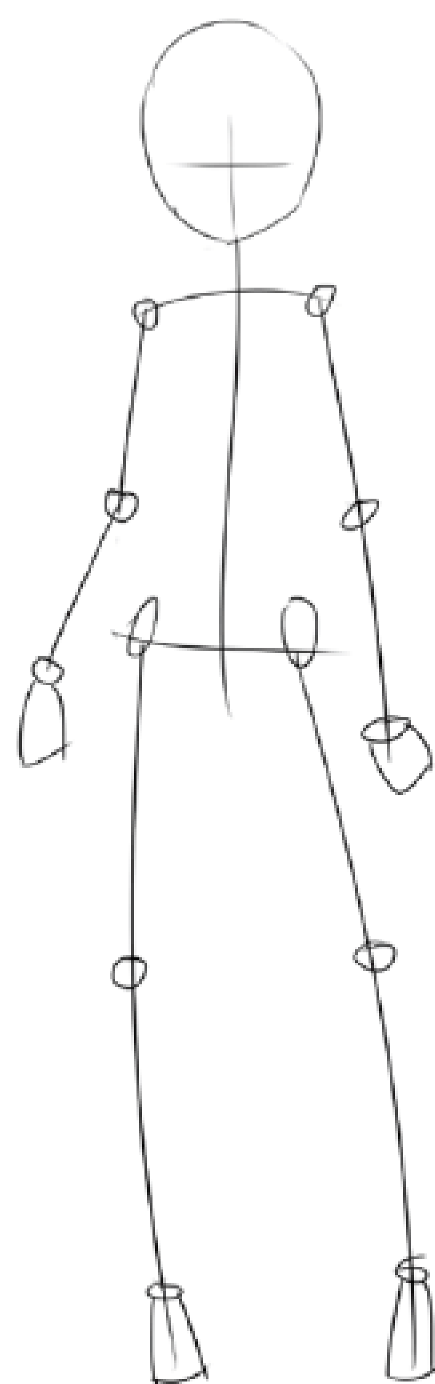
5.2.1 站立的美少女的绘制

站姿可以说是一个静态的动作，人物的身体动作幅度不大，身体重心在两腿之间。下面就来看看一个女孩的普通站姿该如何绘制。

绘制动态



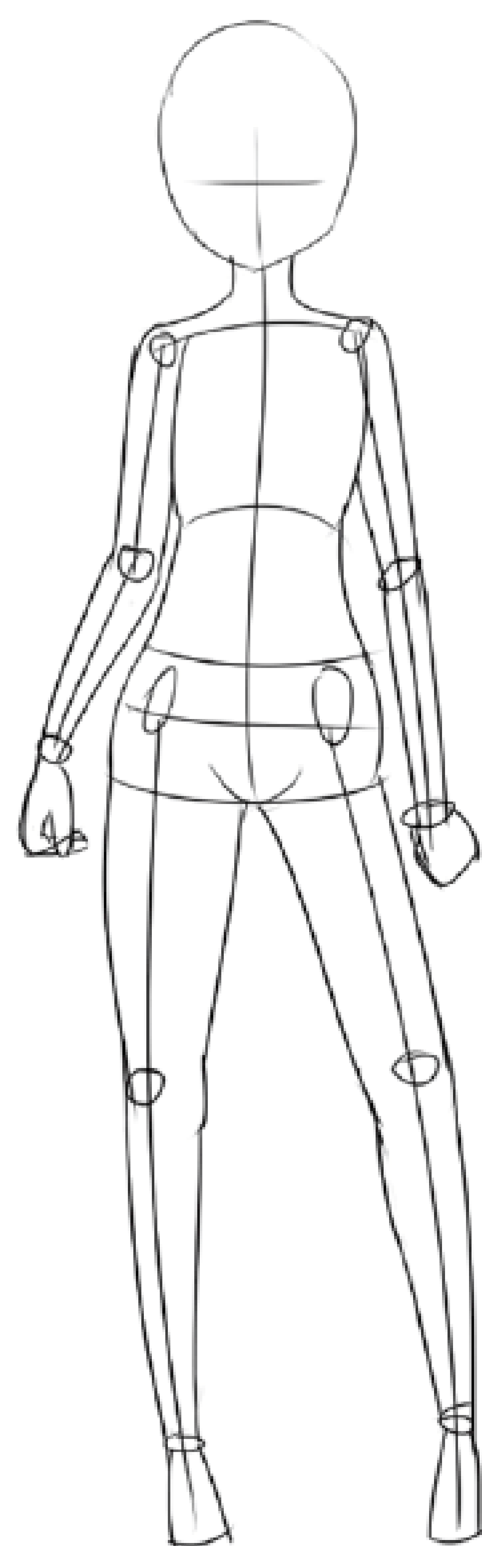
1 用线条简单地勾勒出人物站立的大致姿态。



2 用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续对身体结构的绘制。



3 用几何体简单地表现出人物的胸腔和胯部的基本形状。



4 在前面的基础上，描绘出人体的形态结构。

形象设计



5 根据十字基准线简单地勾勒出人物的五官及脸型。



6 根据头型给人物设计发型样式，用线条简单地勾勒出大致轮廓。



7 根据身体结构给人物设计衣服，衣服要按照人物的身体结构来绘制。



8 进一步加深衣服的绘制，添加细节褶皱，让人物的形象更具体生动。

描绘线稿



9 开始描绘线稿，按照线稿的轮廓细致地绘制出人物的头部线稿。



10 继续上一步，绘制出人物的衣服、身体和鞋子。



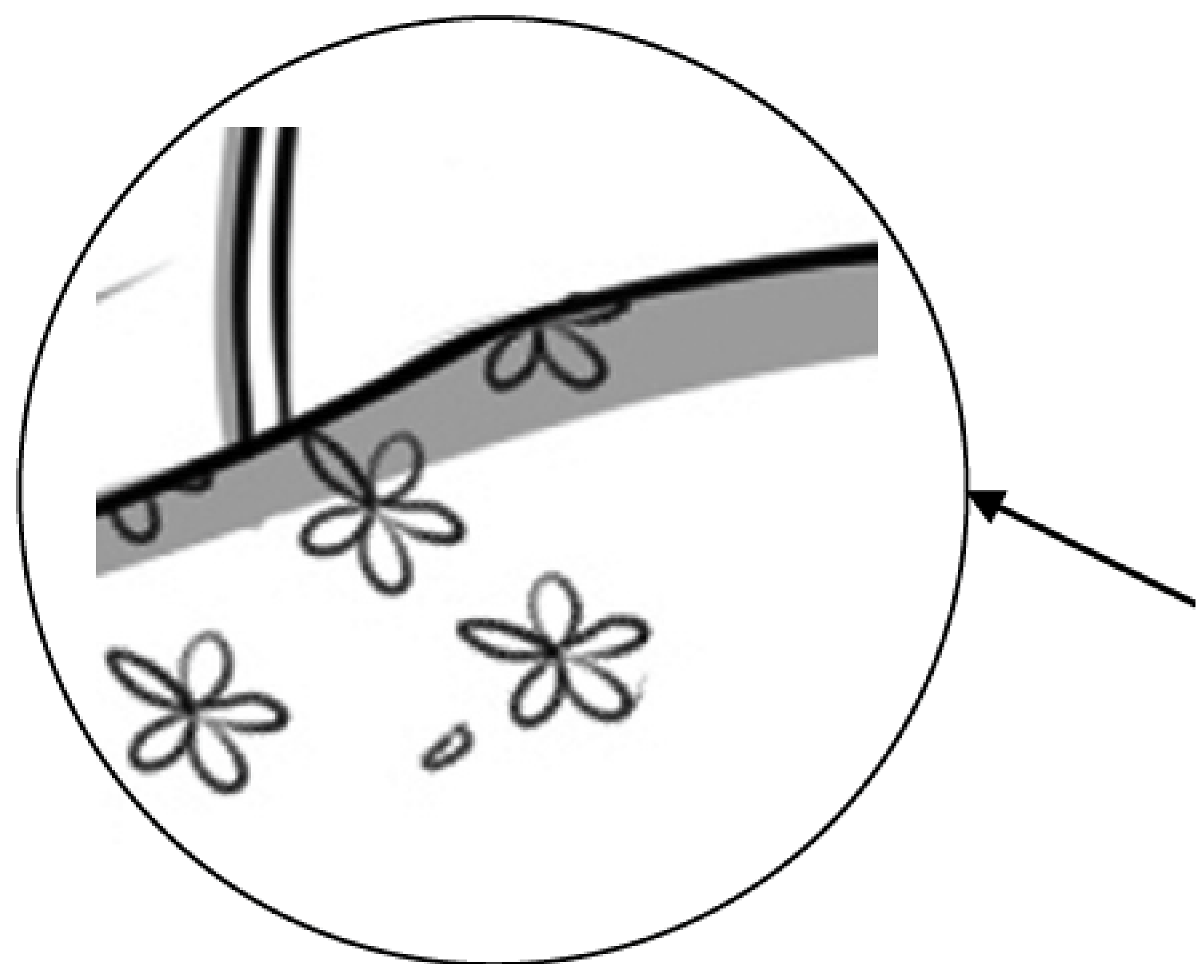
11 给衣服添加细节和花纹装饰，使得人物的衣服更加精致。



12 给人物添加阴影效果，使人物更加立体，画面更加完整化。

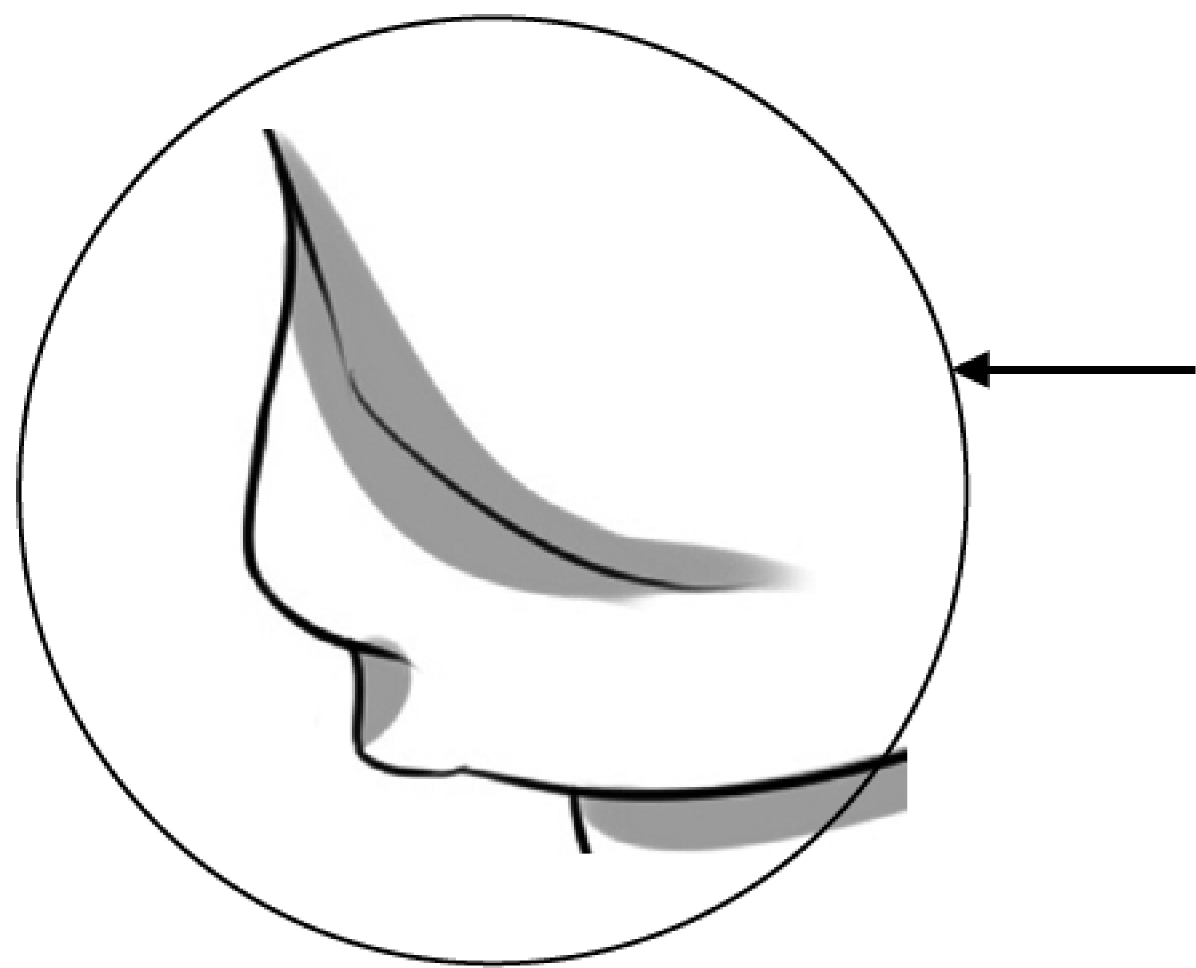
完善画面

13 完善画面，给人物添加腮红，人物的最终效果完成。一个站立的美少女绘制完成，站姿是静态动作，所以人物看起来不是很有活力，反映的是一种静态美。



在披肩和衣服的交界处绘制出阴影，使得人物衣服之间的空间关系更加明确。





在人物的关节处，衣服的褶皱会比较多。

5.2.2 坐着的美少女绘制

坐姿是一种比较稳定的动作，人物在坐着时，上半身基本上是挺直的，双腿弯曲呈各种角度，以臀部和板凳等支撑物接触，是一种静态的动作状态。

绘制动态

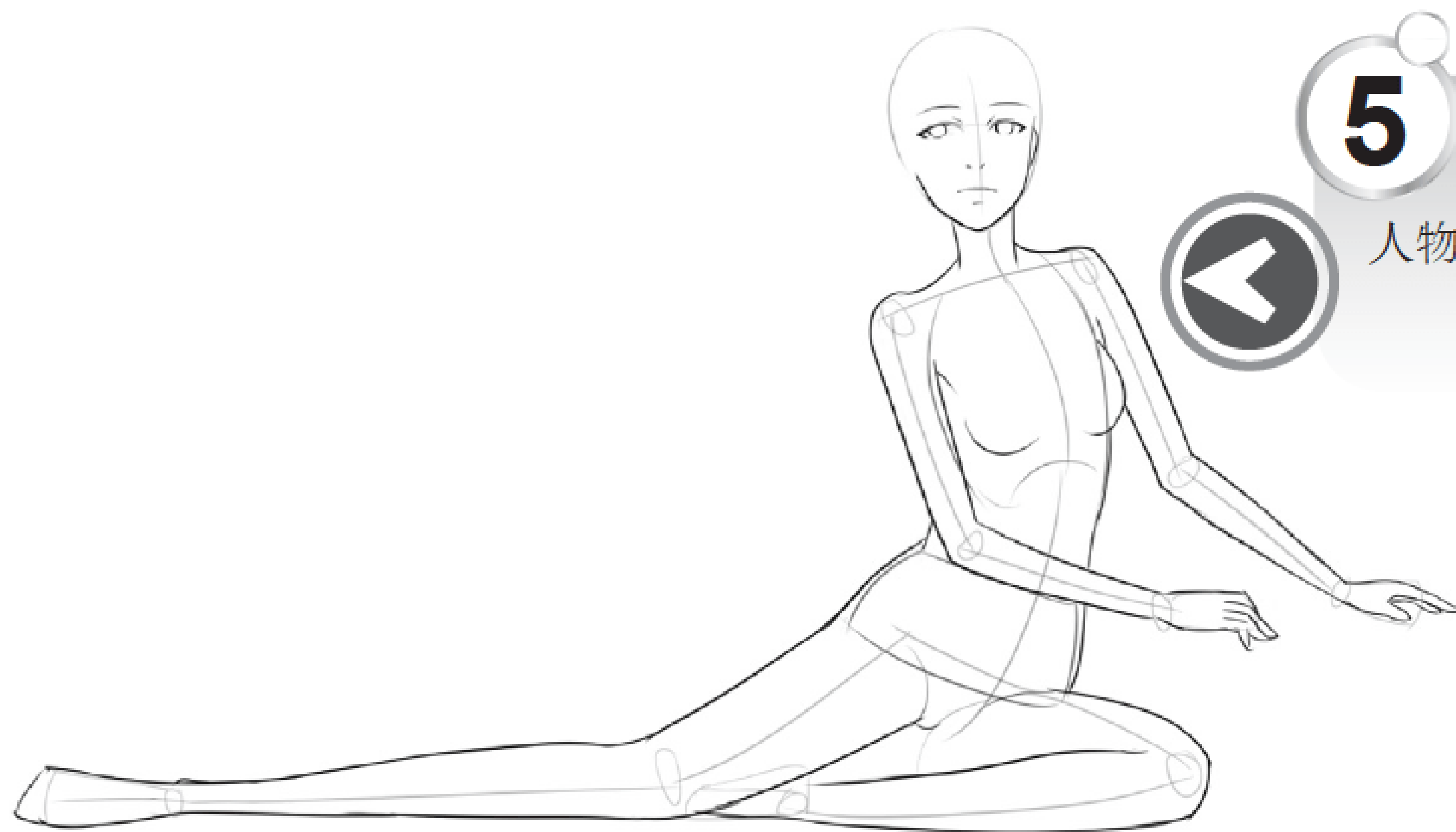
1 用简单的动态线表现出人物坐在地上、双手放在胸前的姿势，注意肩膀和臀部线条斜度相反。

2 用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续对身体结构的绘制。

3 用几何体简单地表现出人物的胸腔和胯部的基本形状。

4 根据动态线勾勒出人物具体的动态结构。

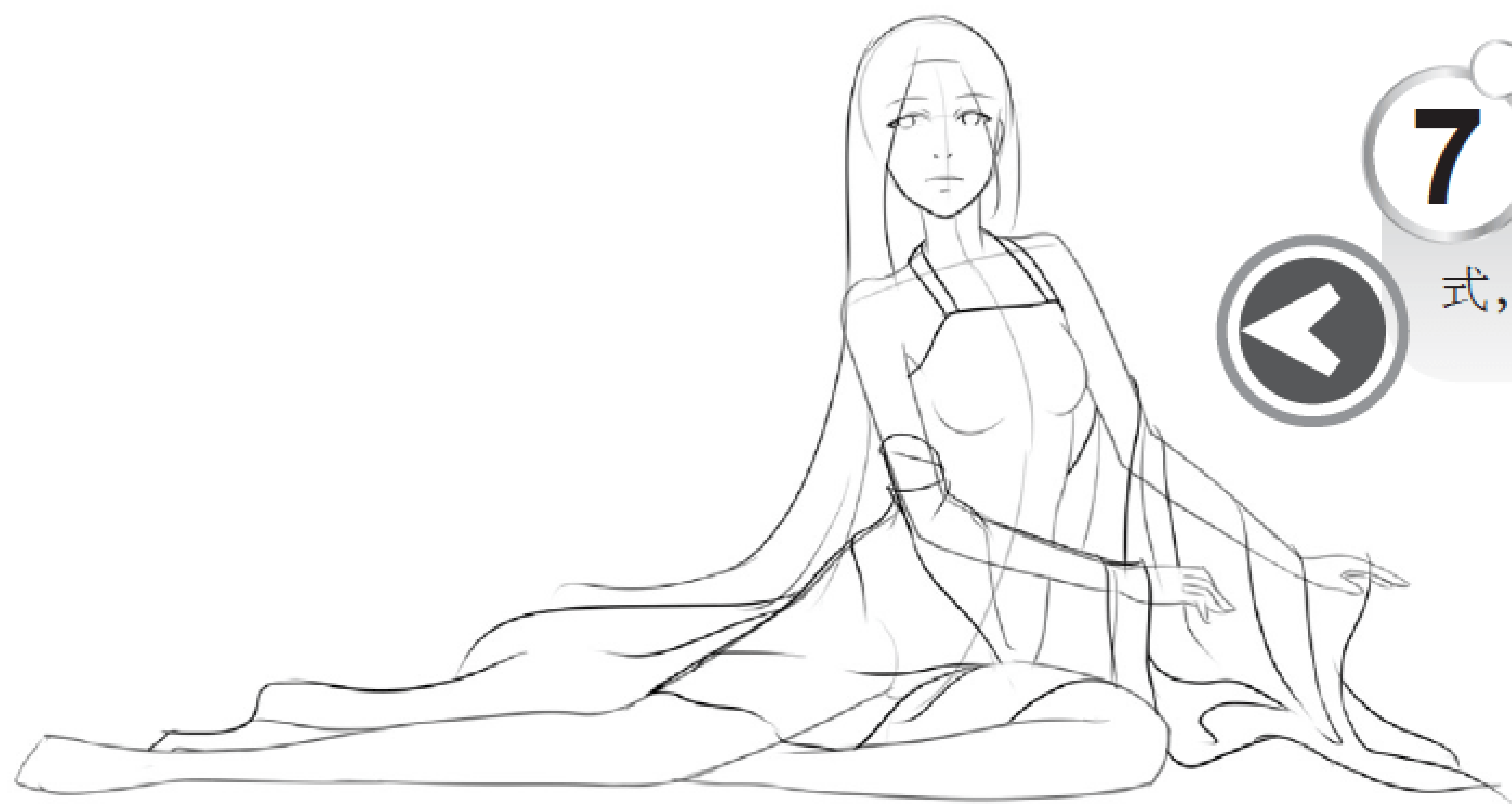
形象设计



5 根据十字基准线简单地勾勒出人物的五官位置。



6 根据身体结构给人物设计衣服，衣服要按照人物的身体结构来绘制。

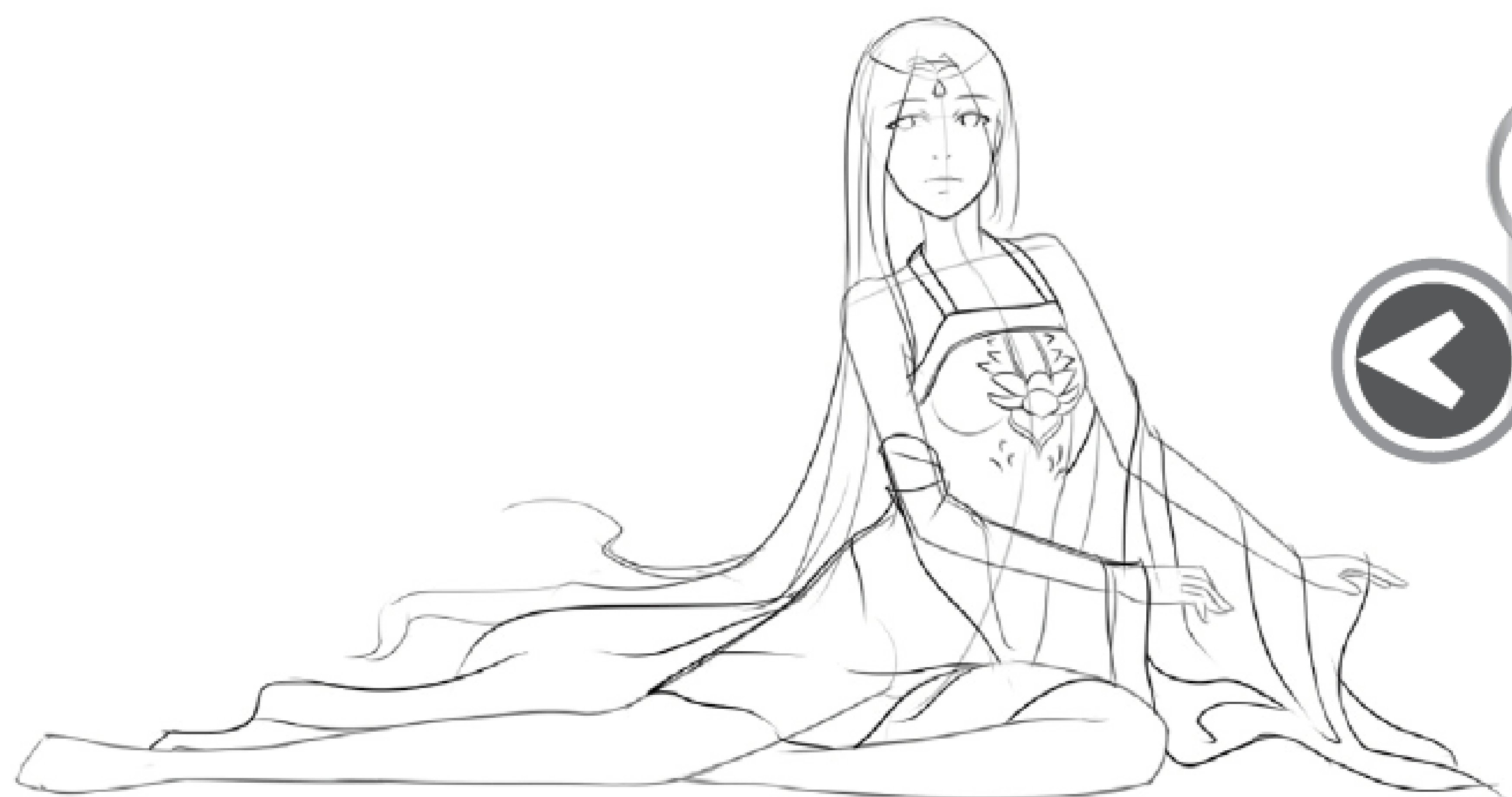


7 根据头型给人物设计发型样式，用线条简单地勾勒出大致轮廓。



8 细化发丝，让人物的头发更加有层次感，在额间添加一个装饰品。







9 给人物服饰添加图案做装饰，使人物的服饰更加精美。

描绘线稿

10 新建图层，开始描线。首先细致地描绘出人物的五官和脸型。









11 绘制出人物的头发，头发的绘制一定要注意线条的流畅性，这样绘制出来的头发才好看。

12 描绘出人物上半身的身体部分和衣服。









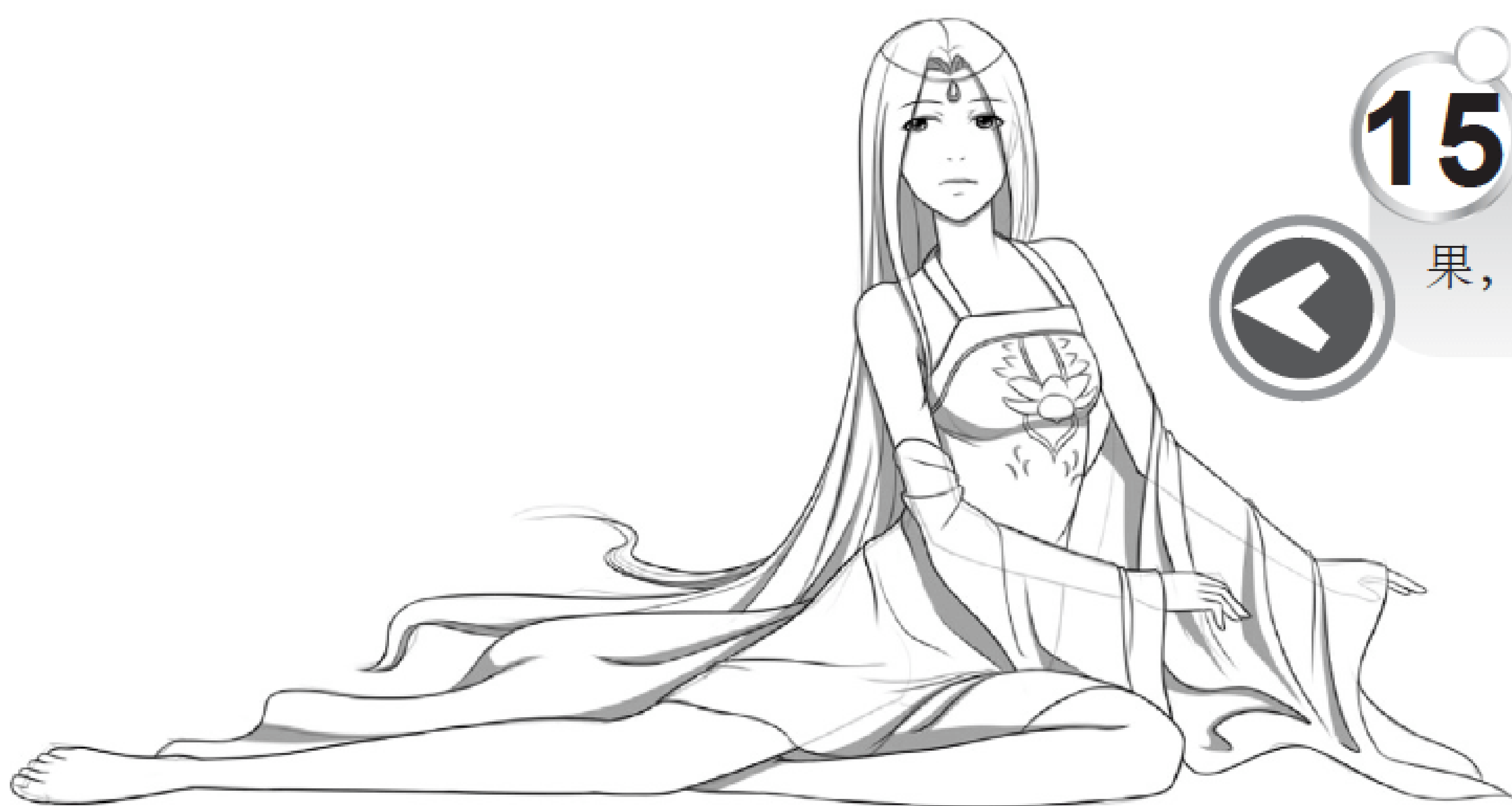
13 接着上一步绘制出人物的双腿和裙摆部分。



14 继续绘制出人物衣服上的花纹，完善画面。



完善画面





15 设计光源，给人物添加阴影效果，使人物更加立体。



16 擦去多余线条，清理画面，使画面更加干净整洁。



17 给人物添加腮红，做最后的修饰，人物最终效果完成。一个坐着的女子长发飘扬、妩媚动人。

绘制落在地上的长发时，发梢要有一定的弧度曲线感，才绘制得更加美丽。

注意绘制衣服时，关节转折的地方褶皱也比较多。

注意在绘制衣服与身体交接的地方时，一定要注意身体与衣服之间的穿插关系。

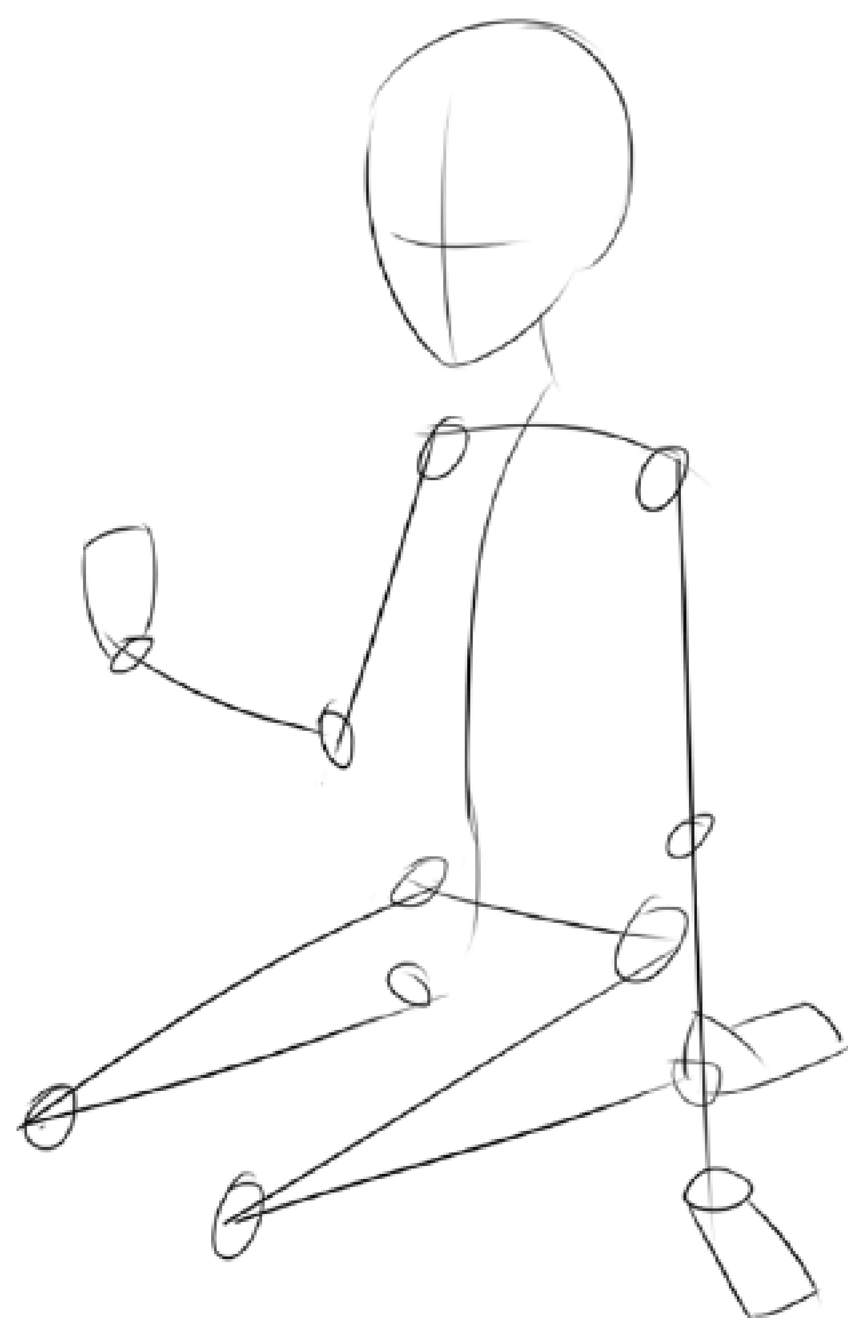
5.2.3　跪着的美少女的绘制

跪就是两膝着地、腰和股都伸直。下面介绍跪的绘制技法。

绘制动态



1 利用线条勾勒出人物跪着的大致动态。



2 用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续对身体结构的绘制。



3 用几何体简单地表现出人物的胸腔和胯部的基本形状。



4 在前面的基础上，详细描绘出人体的形态结构，此处要注意少女身材的特点。





5 根据十字基准线简单地勾勒出人物的五官位置。

6 根据头型给人物设计发型样式，用线条简单地勾勒出大致轮廓。





7 根据身体结构给人物设计衣服，衣服要按照人物的身体结构来绘制。

8 添加发丝细节，使人物的头发更加层次分明。



9 继续上一步，给人物添加褶皱，让人物的形象更具体、生动。

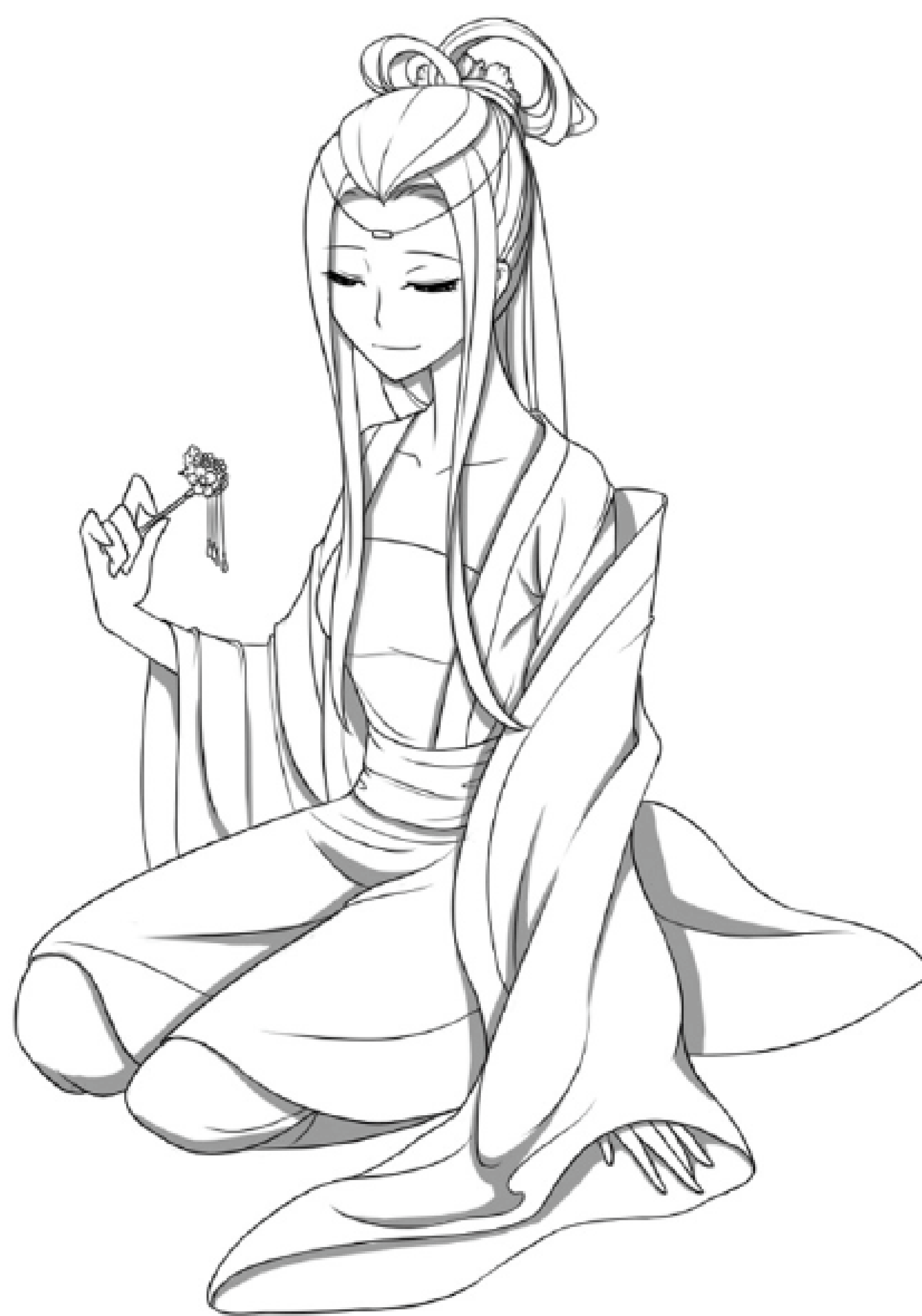


10 添加人物额头间的饰品和手上拿着的发簪。

完善画面

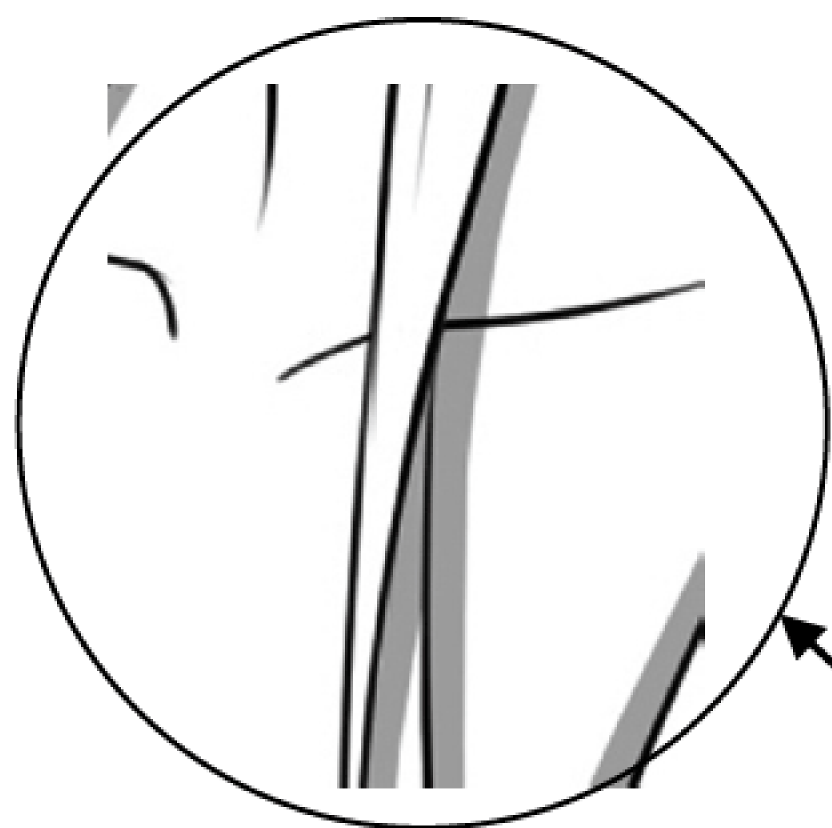


11 擦去多余的线条，清理干净线稿，完善画面。

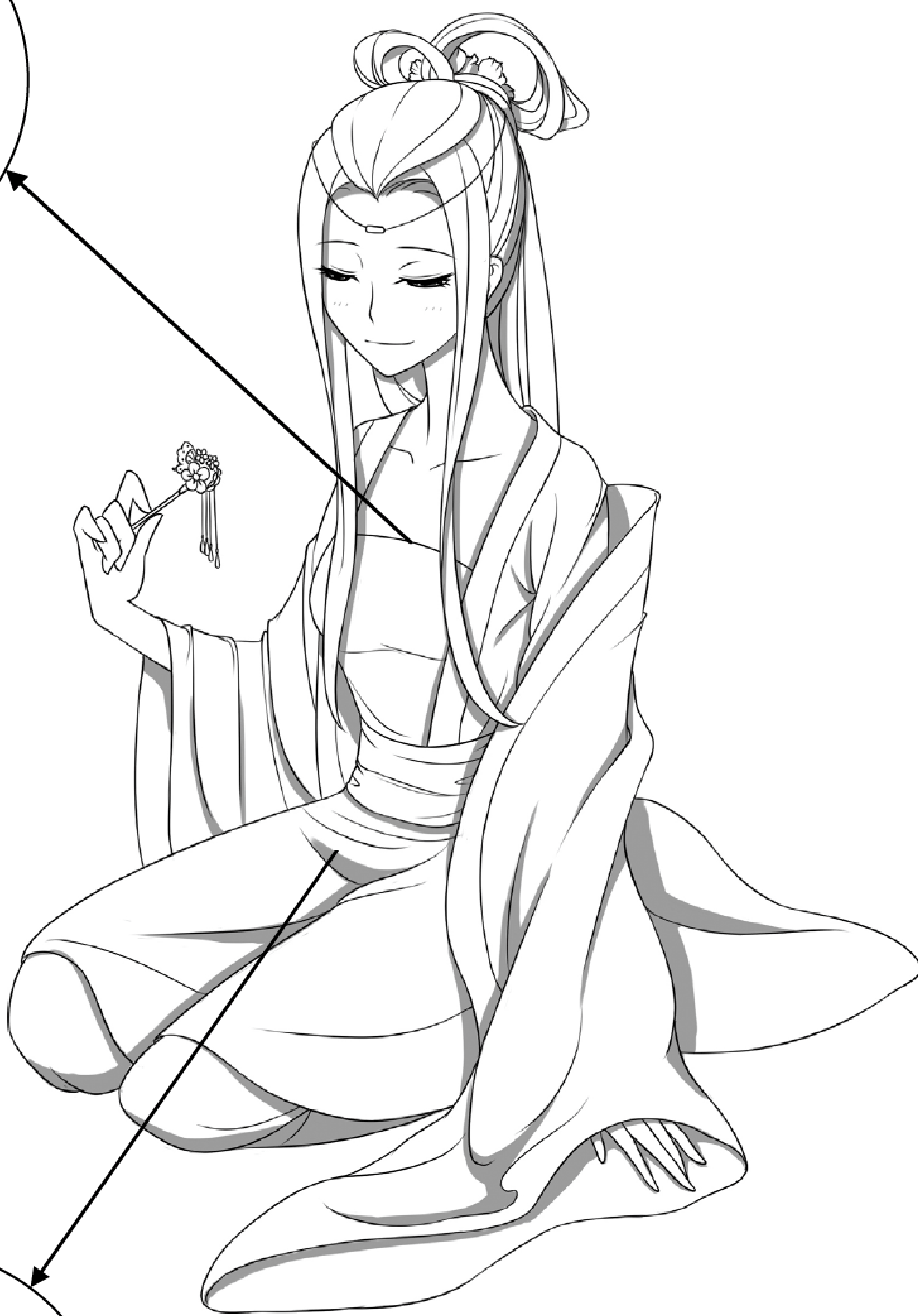


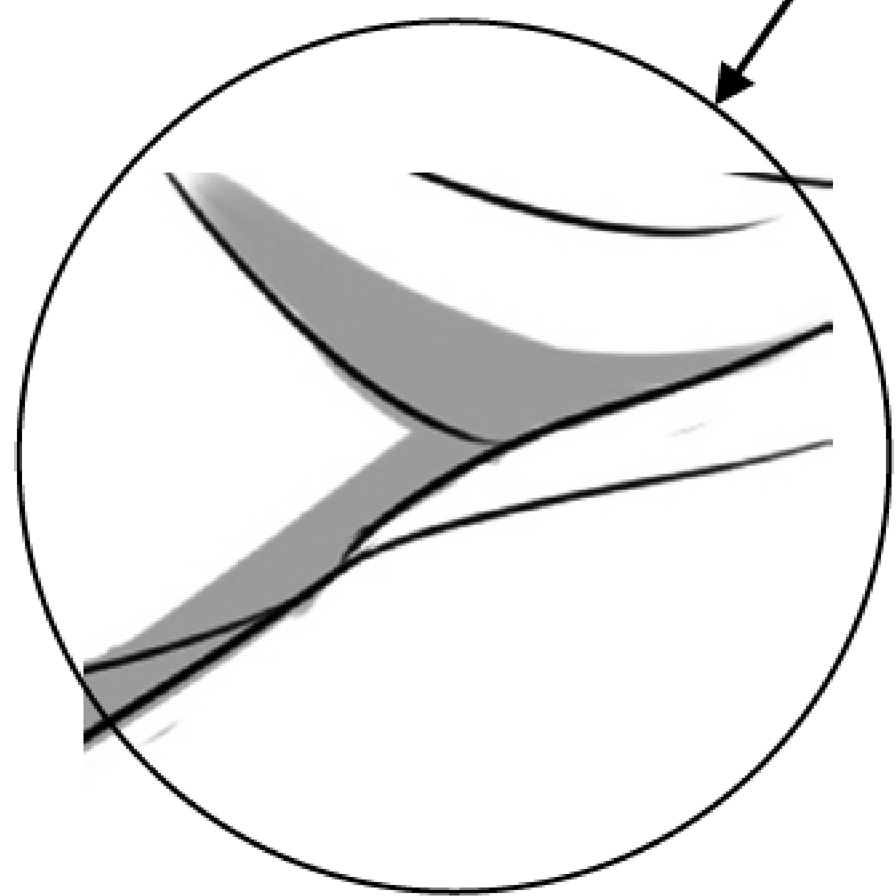
12 给人物添加阴影效果，使人物更加立体，画面更加完整化。

13 做最后的修饰整理，人物的最终效果完成。一个跪坐的女子手拿发簪，似乎在对镜梳妆，非常娇俏美艳。



使用长线条绘制头发，绘制出的头发更加漂亮。



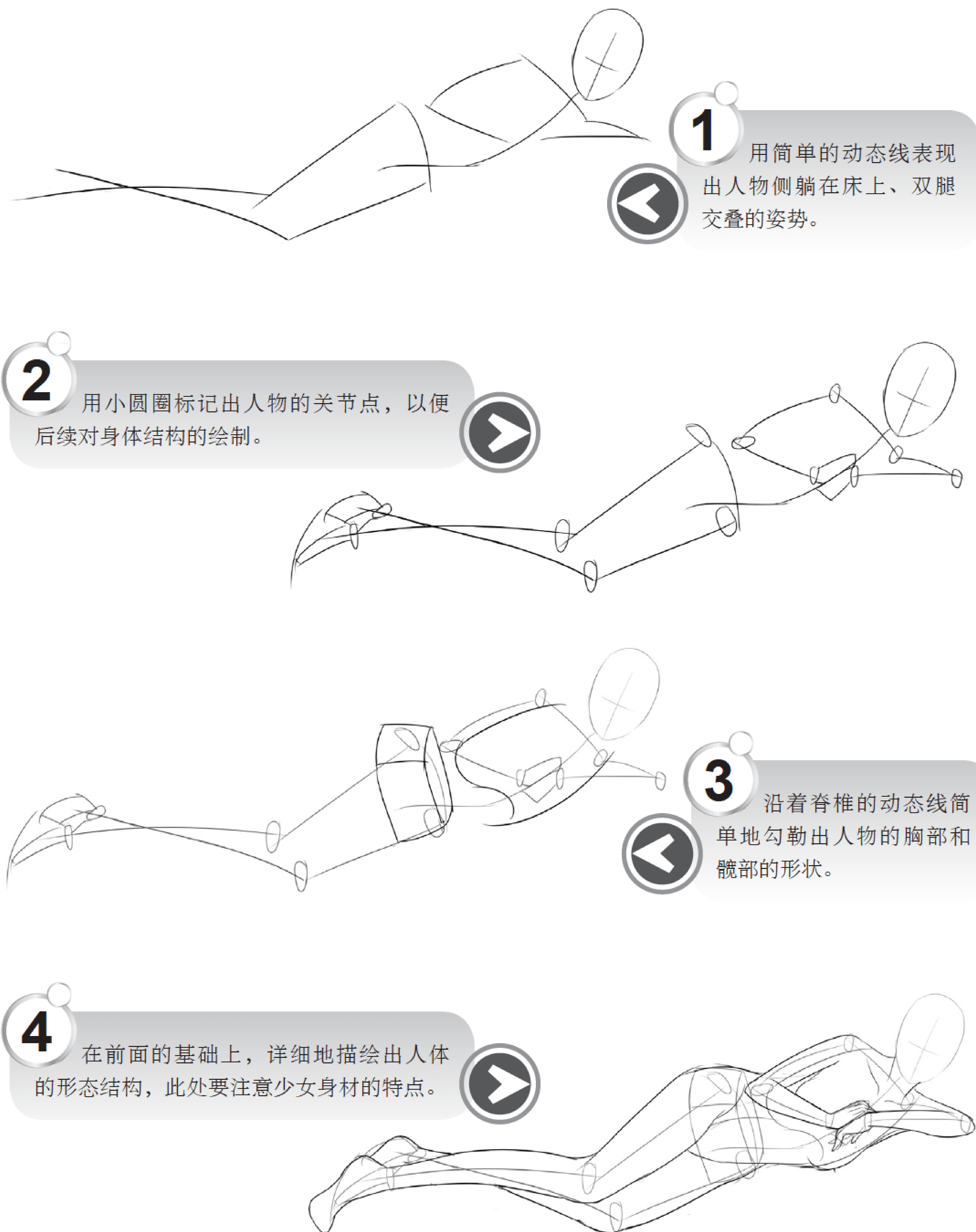


根据人物的身体结构添加褶皱，会使人物的衣服更加形象生动。

5.2.4　躺着的美少女的绘制

人物侧躺时双腿并拢，微微弯曲，脚部沿着小腿呈伸直的状态。

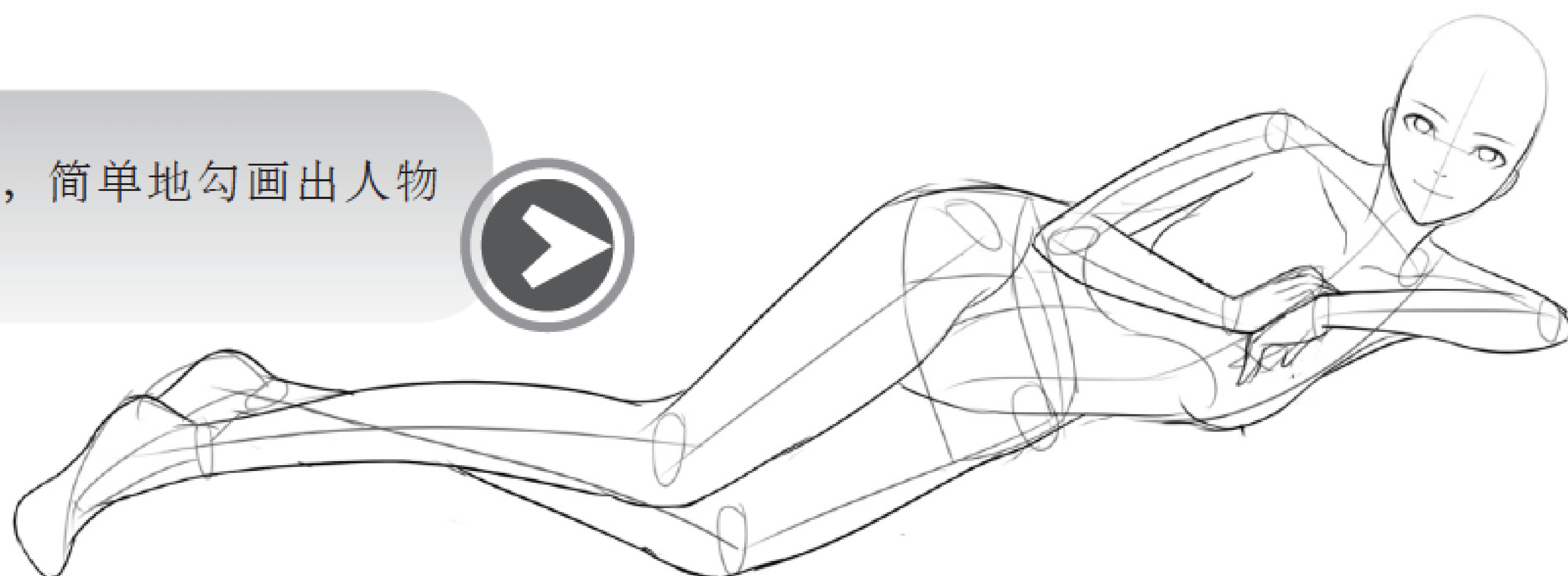
绘制动态



形象设计

5 根据十字基准线，简单地勾画出人物的五官位置。



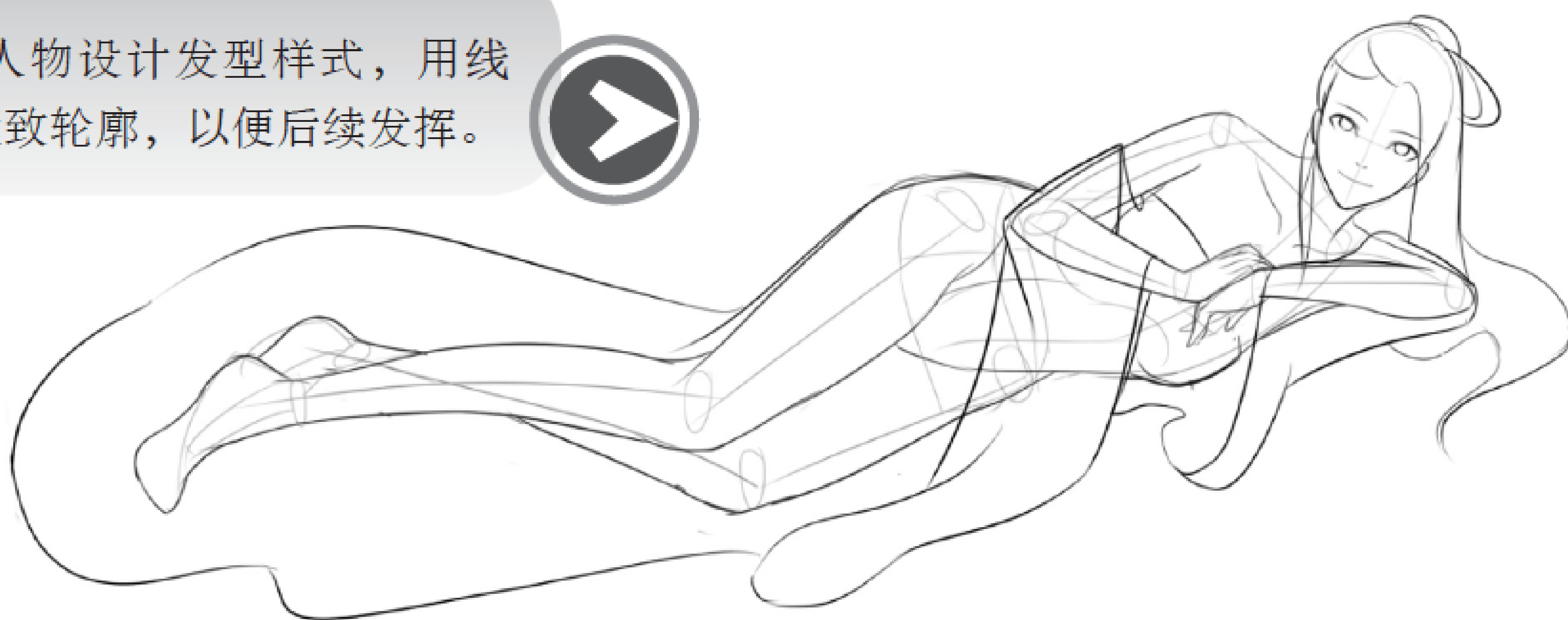


6 根据身体结构和人物的动态，给人物添加衣服，首先简单地勾出衣服的大致轮廓。



7 根据头型给人物设计发型样式，用线条简单地勾勒出大致轮廓，以便后续发挥。







8 继续添加人物衣服的细节和褶皱，使其更加层次分明。





9 进一步细化人物的发丝，使头发更加层次分明，让人物的形象更具体生动。

描绘线稿

10 开始描绘线稿，从头部开始绘制，细致地描绘出人物的五官、头发等。



完善画面



11 接着上一步，继续描绘出人物身体部分的线稿，注意人物衣服线条之间的穿插关系。

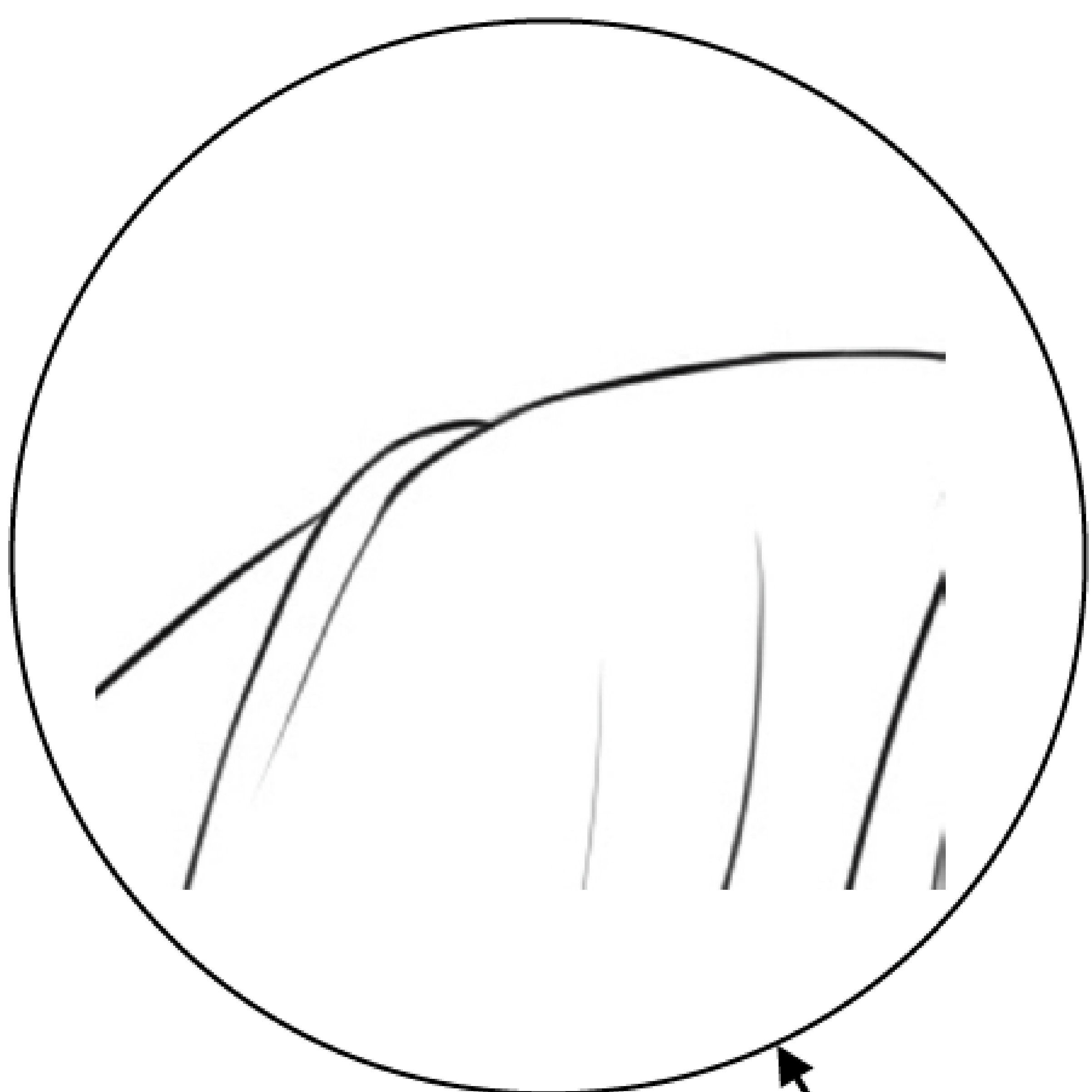
12 根据眼睛高光给人物绘制阴影，注意垂在地面的方位阴影会比较多。



13 做最后的修饰整理，给人物添加腮红，人物的最终效果绘制完成。一个美艳的女子侧躺在床上，衣衫半露，非常妩媚动人。



绘制人物头发时，会用线条的多少来表现人物头发的转折。



因为衣服是丝绸质的，非常贴身，人物躺着时，衣服的线条就是按照人物的身体结构来绘制的。



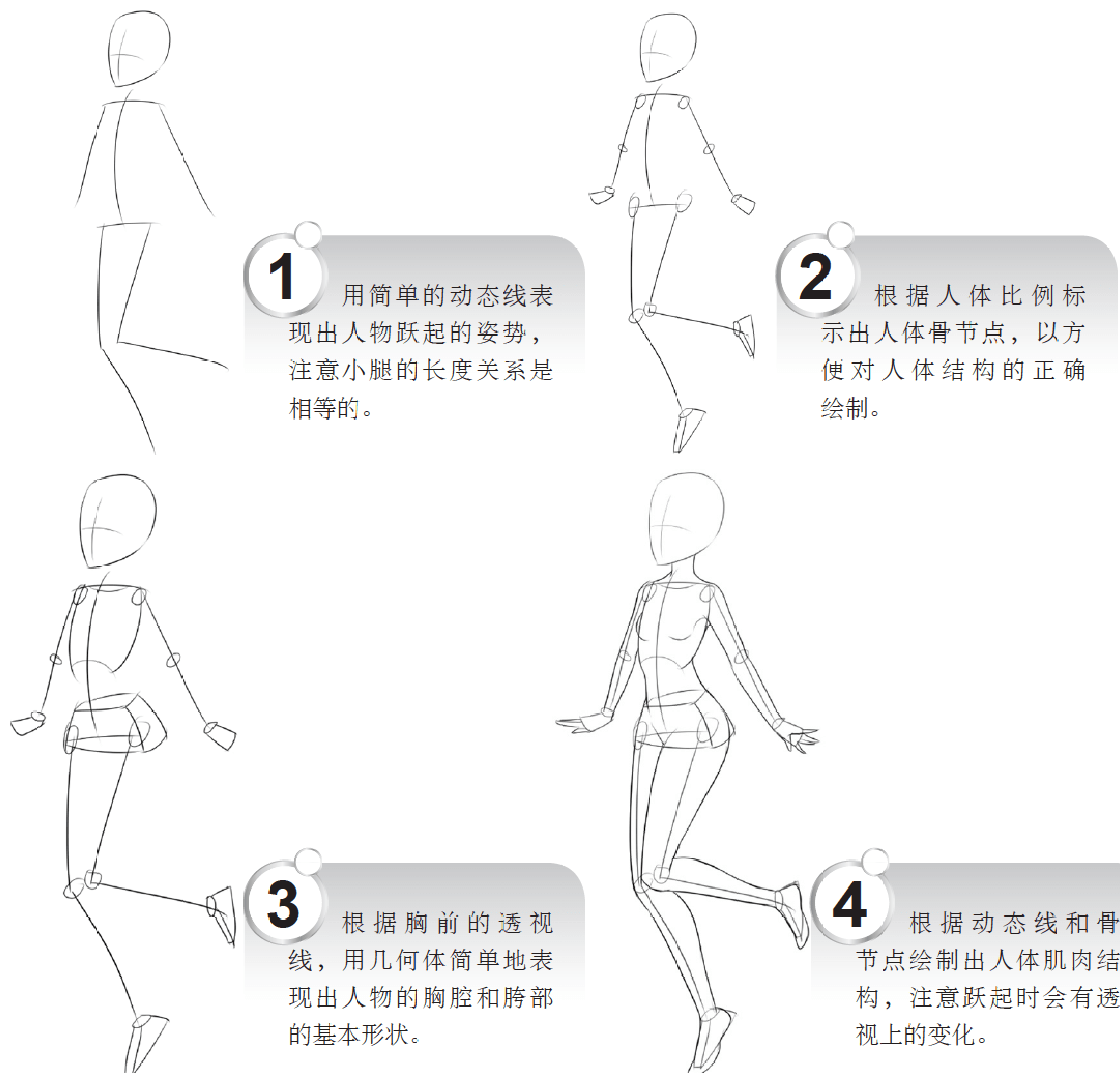
5.3　动态的基本姿势

漫画中人物动态有许多种表现，在绘制动态姿势时，一定要清楚人体的运动规律，构思好人物的动势再进行细化的绘制。下面将通过人物跳跃和飞翔这两种动作来进行实例讲解。

5.3.1　跳跃美少女的绘制

跳跃就是指人物两脚用力离开地面而向上或者向前跳起来，整个周期一般都是从静止状态开始向前跃进，而后转变为腾空，最后是落地。下面来看看一个跳跃的姿势如何绘制。

绘制动态







5 根据十字基准线简单地勾勒出人物的五官及脸型。

6 根据头型给人物设计发型样式，用线条简单地勾勒出大致轮廓。





7 给人物设计一个大致形象，绘制时注意由于动作带来的衣服的变化。

8 继续细化人物头发上的细节，给人物添加一个小发辫以及发饰。





9 继续细化人物衣服的设计，让人物的服饰更加精美。

10 继续上一步，给人物的衣服添加褶皱，使衣服层次更加分明。

描绘线稿





11 开始描绘线稿，细致地描绘出人物的五官和脸型，注意眼睛的绘制。

12 继续绘制出人物的头发，描线时注意线条要粗略有致。







13 接着描绘出人物的服饰部分，注意衣服之间的层次关系。

14 继续描绘出人物的裙子和鞋子，人物的线稿描绘完成。

完善画面

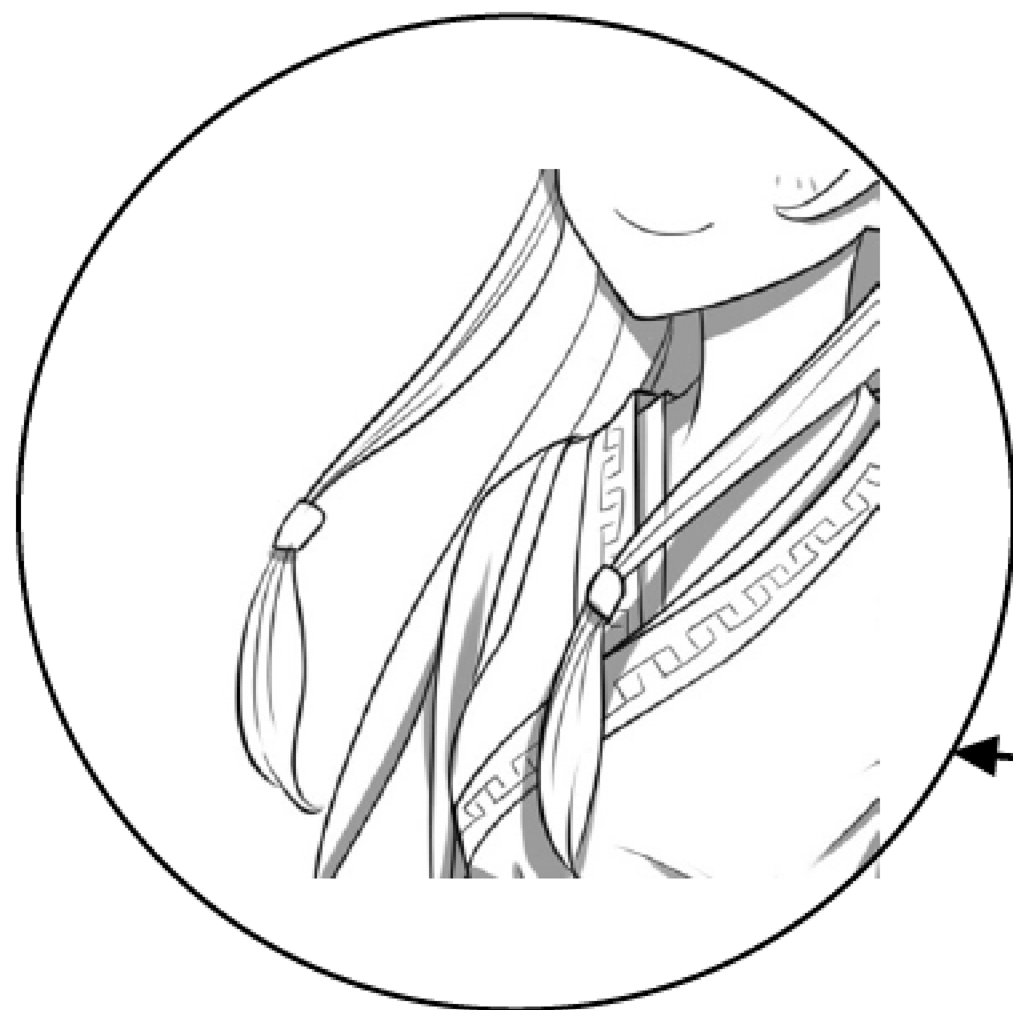




15 可以给人物的服饰添加花纹做装饰，使画面更加丰富。

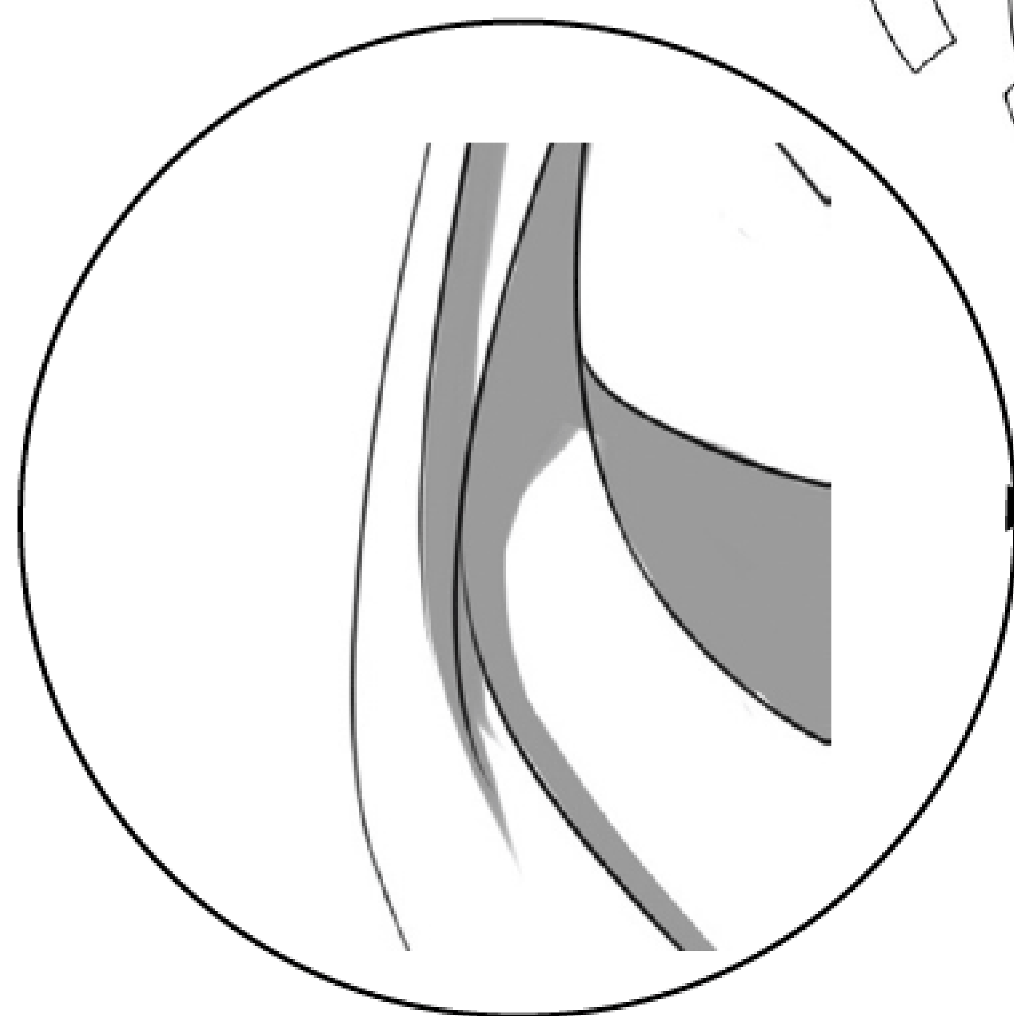
16 给人物添加阴影效果，使画面更加立体完整。

17 给人物添加腮红，使人物更加可爱动人，这样一个跳起来的可爱美少女就绘制完成了，衣服随着跳动而飘飞起来，很有动势感。



跳起来时头发会随着身体的运动向身体扭转的反方向飘动。





人物跳起时，较长的衣摆会遮挡住下半身的动作，可以利用裙摆的透视和变形来表现人物的腿部动作。

5.3.2 飞翔的美少女的绘制

飞翔时人物的身体整体呈波浪形，四肢舒展，身体自然地呈现出各种扭转状态。

绘制动态

1 用线条简单地勾勒出人物飞翔时的动态线。

2 用小圆圈标记出人物的关节点，并勾出手和脚，以便后续对身体结构的绘制。

3 沿着脊椎的动态线简单地勾勒出人物的胸部和髋部的形状。

4 在前面的基础上，详细地描绘出人体的形态结构，此处要注意少女身材的特点。

形象设计



5 简单地勾勒出人物五官的位置，并根据头型给人物添加发型样式。



6 因为是飞翔的动作，所以给人物设计比较飘逸的服饰。





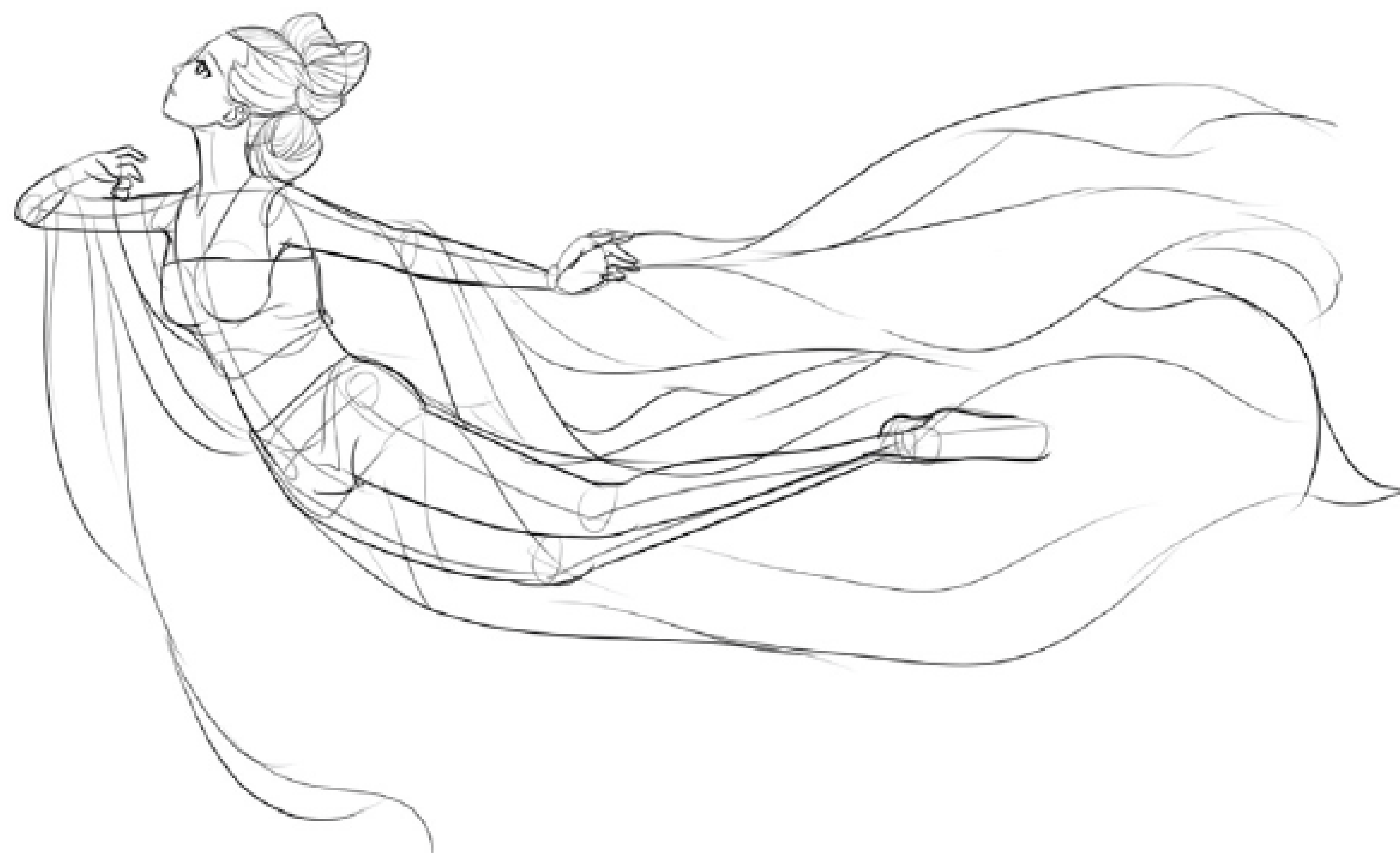


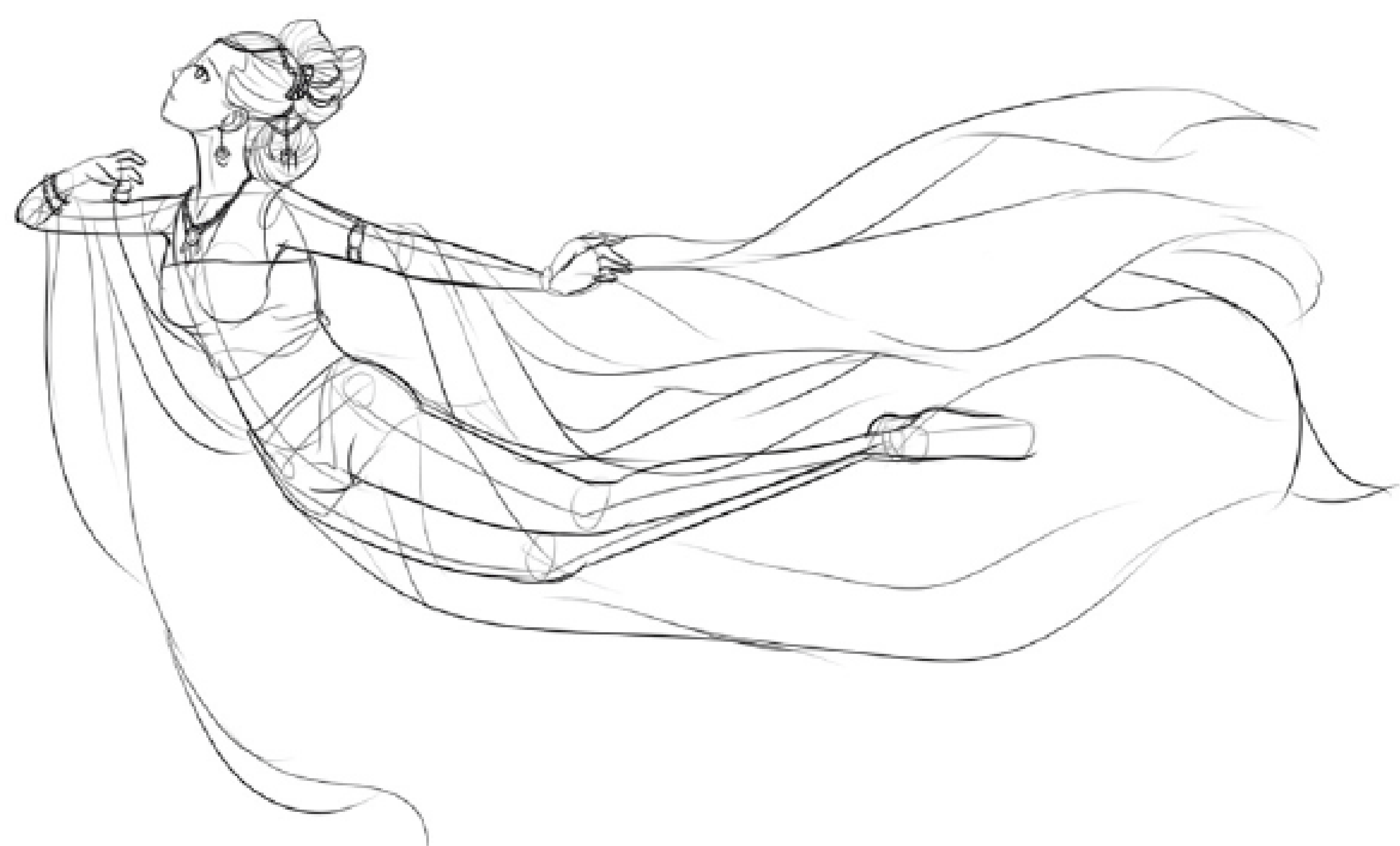
7 细化人物头发的发丝，使人物的头发层次更加分明。



8 继续给人物的衣服添加细节和褶皱，完善画面。









9 给人物的头发添加发饰，以及其他各种装饰品。

描绘线稿

10 开始描绘线稿，详细地描绘出人物的五官和脸型。





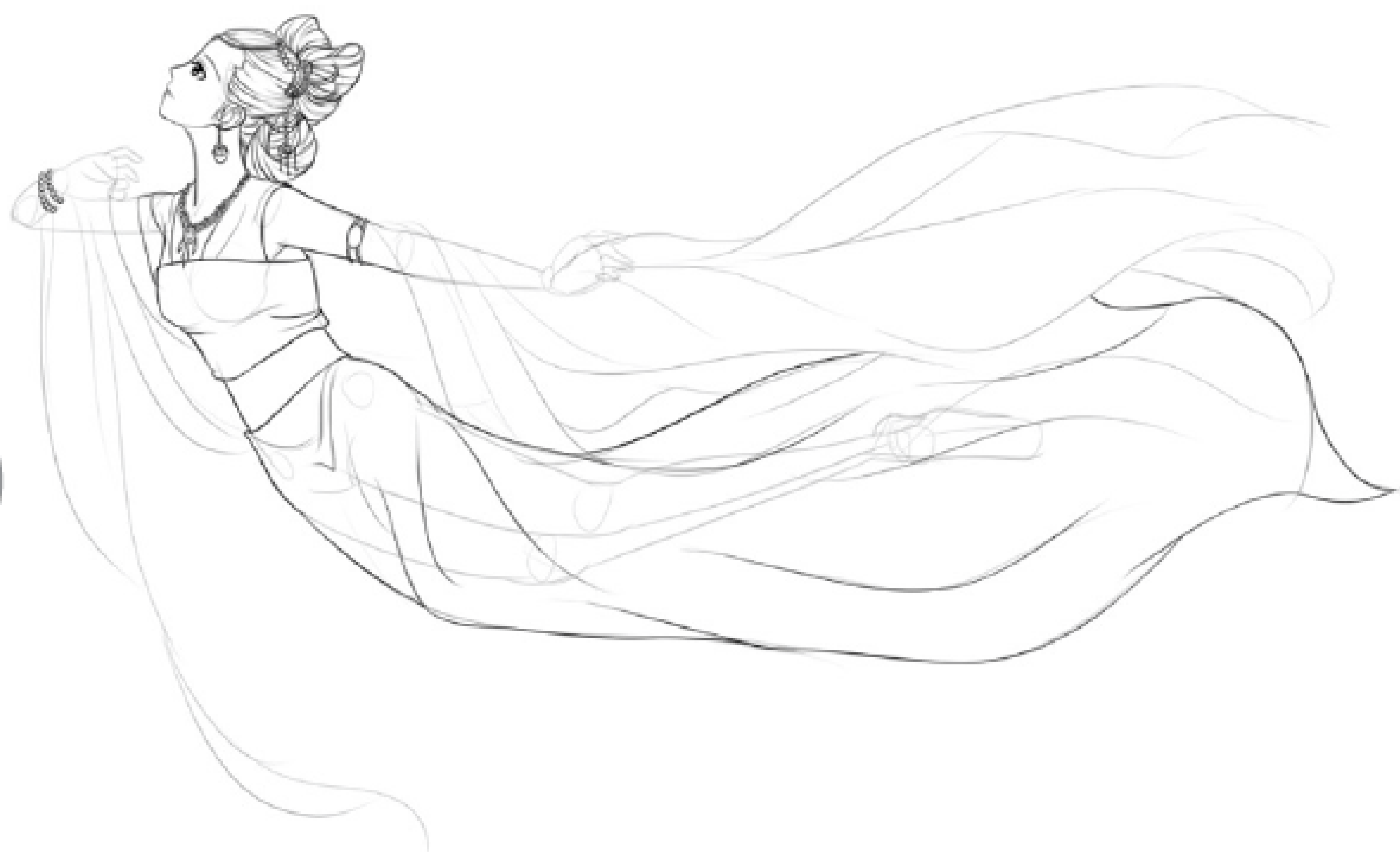


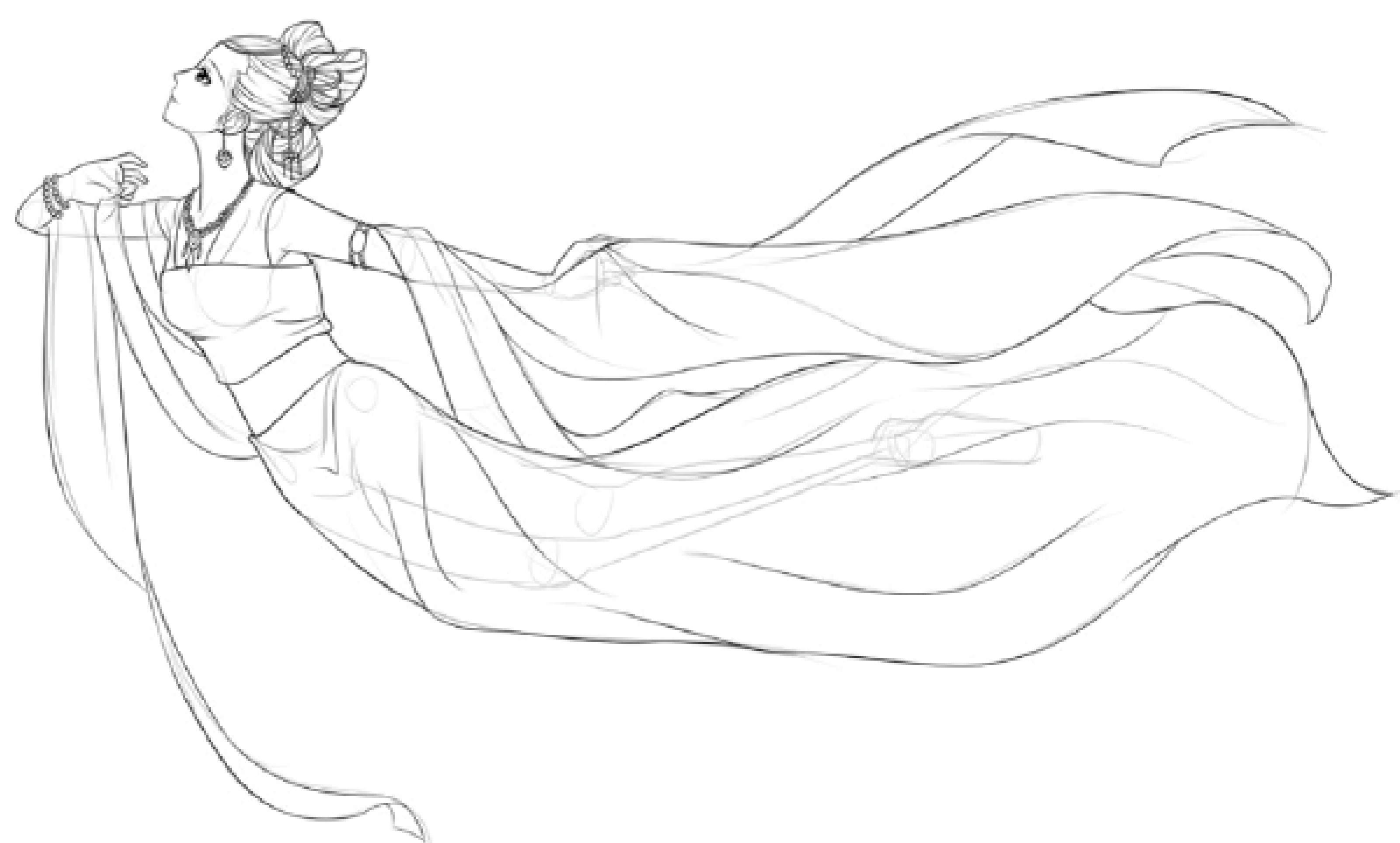


11 新建一层，完善人物的头发、发饰以及人物身体上装饰品的绘制。

12 继续描绘出人物的衣裙。









13 接着上一步，描绘出人物的衣袖，长袖飘扬，显得非常飘逸。

完善画面

14 给人物的衣裙添加花纹做装饰，使得人物的服饰更加精美。





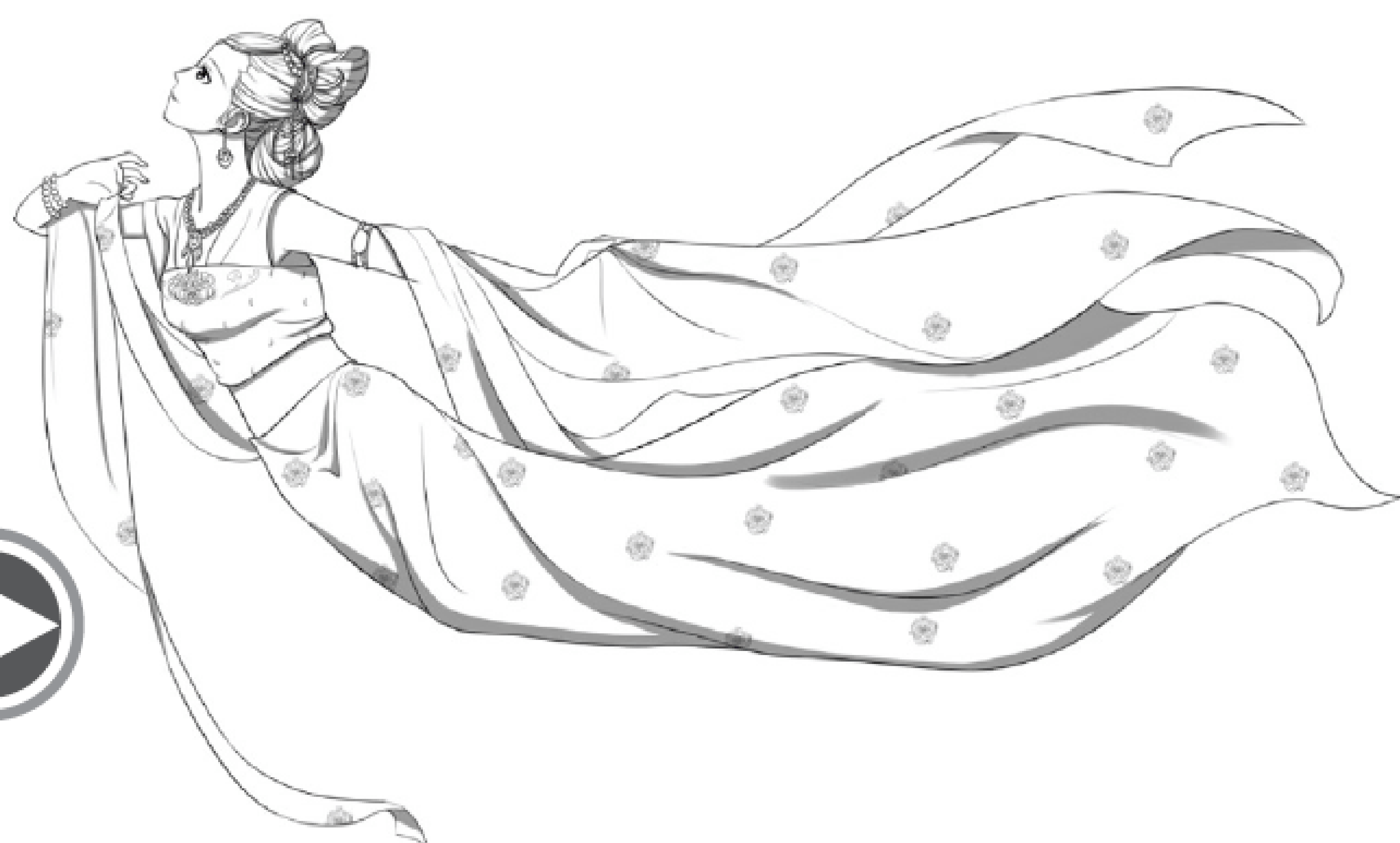




15 设计光源，给人物的上半身的暗部添加阴影。

16 接着上一步，添加人物下半身的阴影，注意要跟上半身的相互协调。



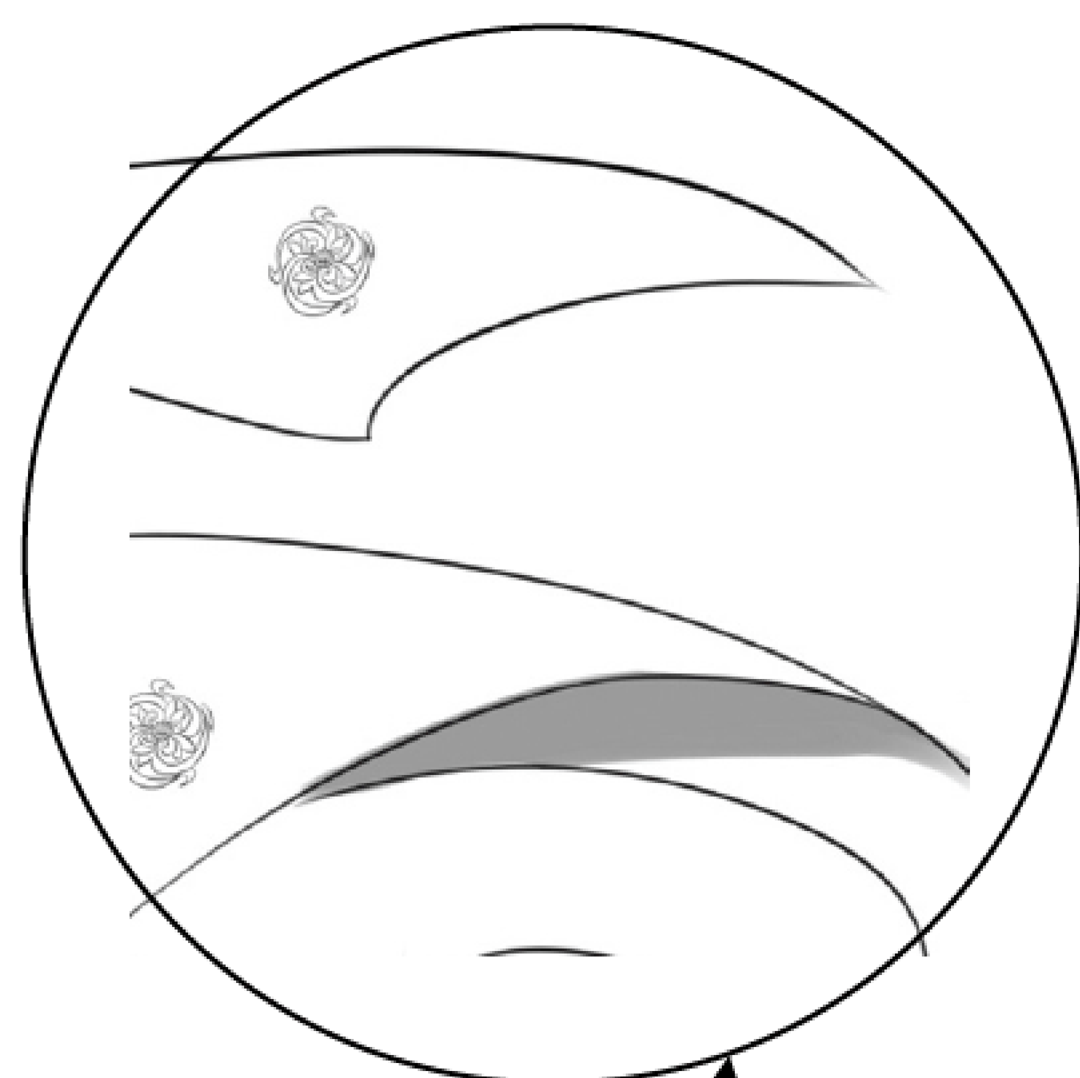




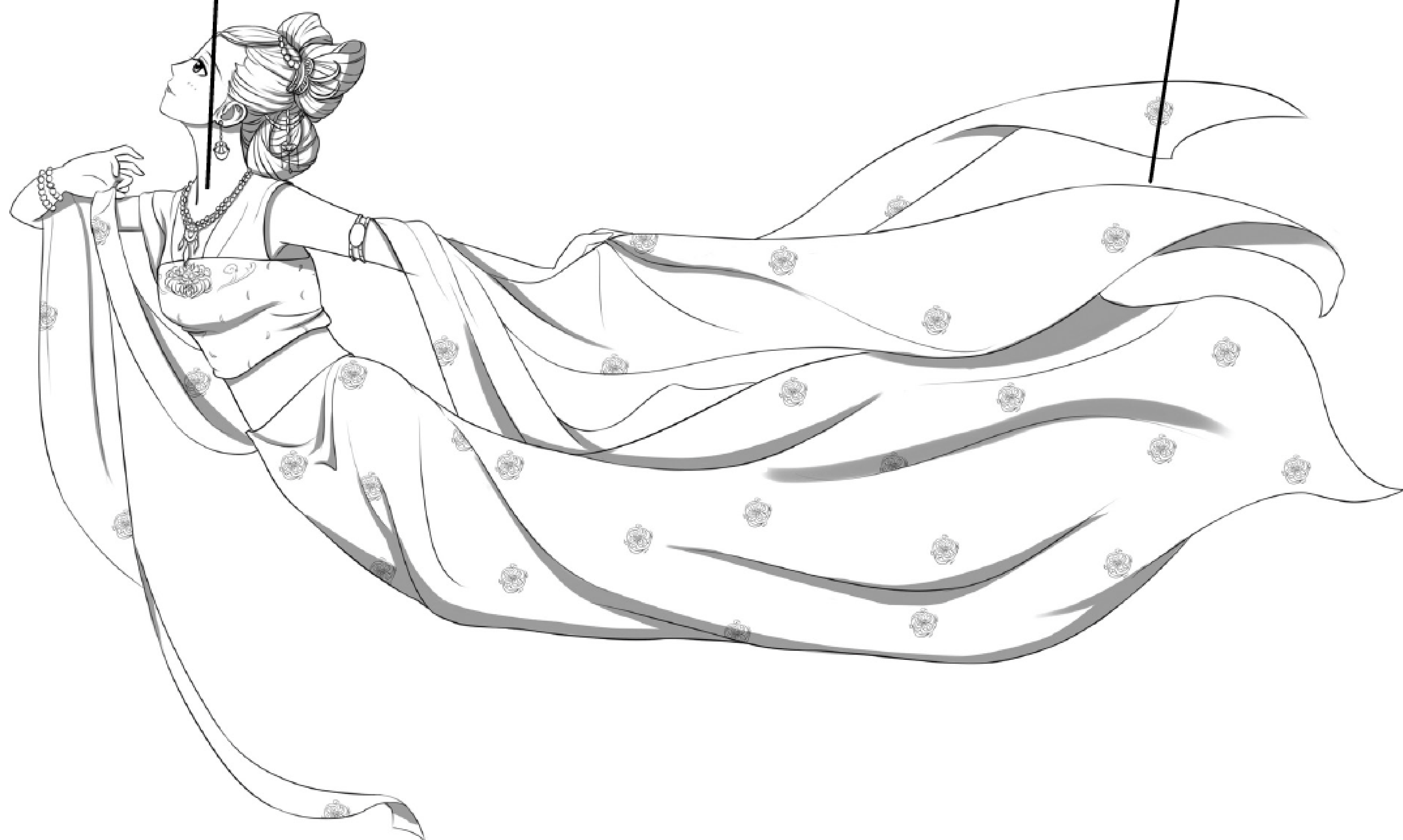
17 清理画面，做最后的修饰，人物最终效果完成。一个衣袂翩飞的女子绘制完成，注意绘制飞翔中的女子时要表现出女子身体的曲线和柔韧感，让画面表现出一种飘逸的感觉。



珠宝首饰的添加会使人物的魅力值增加，使人物看上去更加华丽。



人物飞起来时衣裙会飘飞起来，显得非常飘逸、优美。



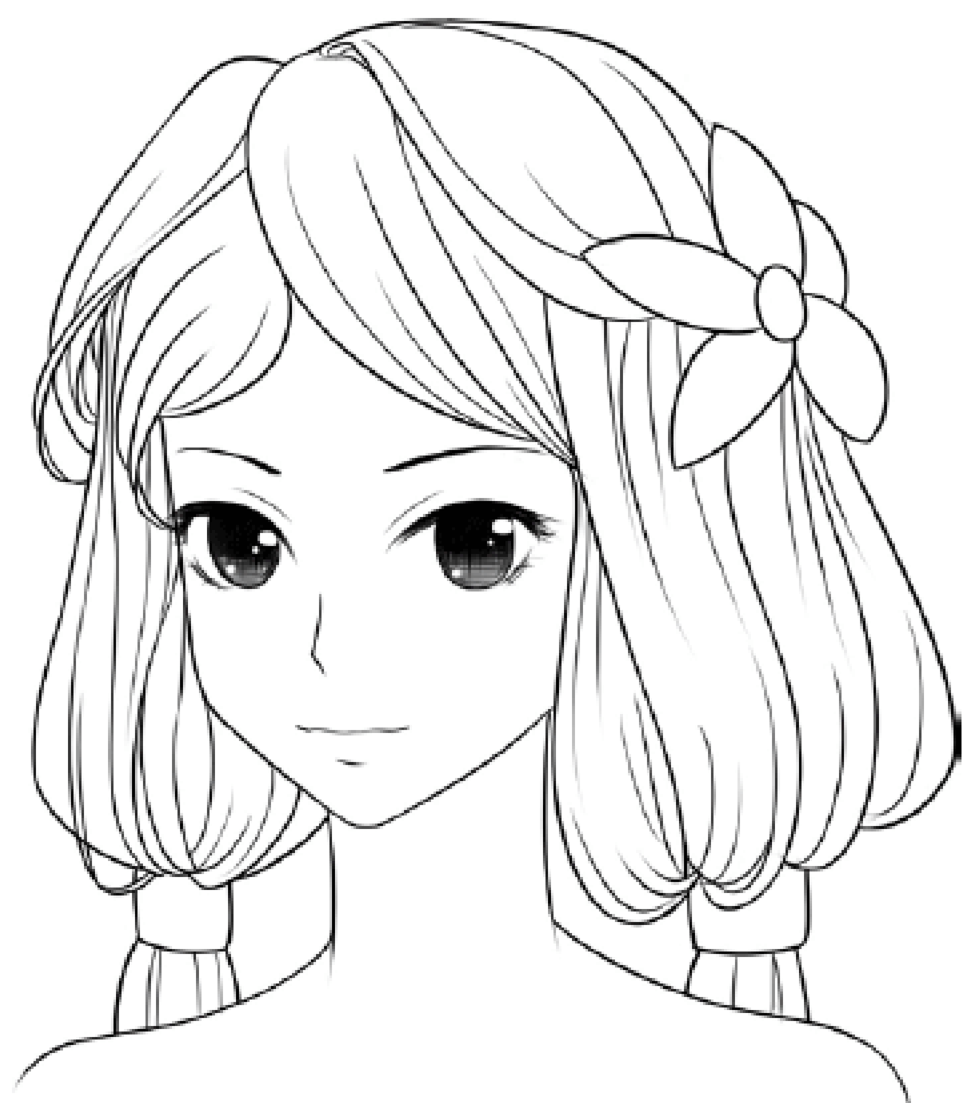
5.4　Q版古风美少女的动作表现

学习了那么多美少女的绘制，本节将开始讲解Q版美少女的动作绘制方法。

5.4.1　漫画美少女转变为Q版美少女

从一个标准的漫画美少女转变成Q版美少女时，人物的外形会得到很大的改变，人物的基本特点要更加突显出来，以提高人物身份的辨识度。

头部的转变







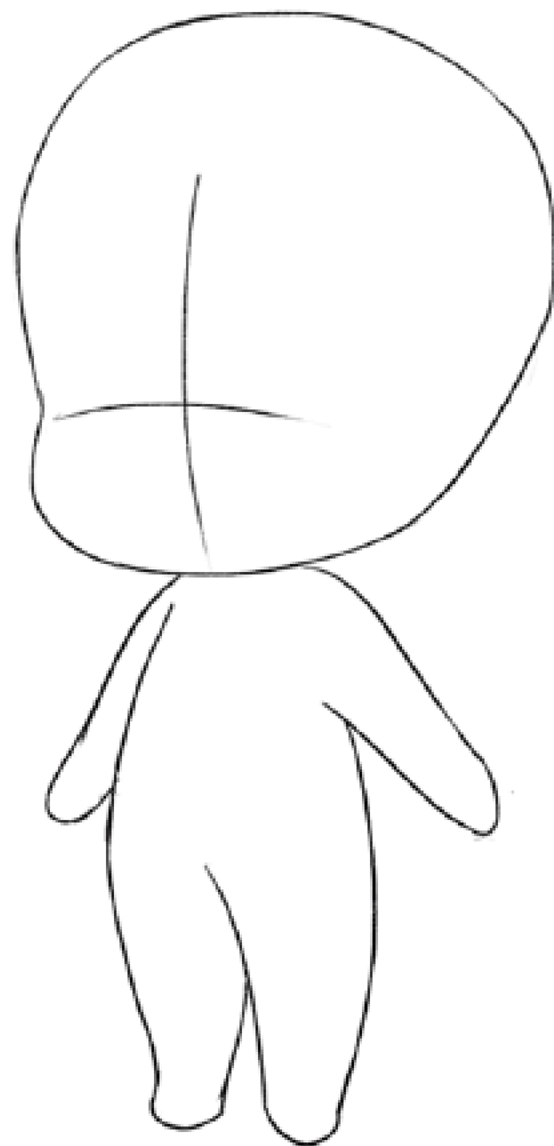
标准漫画美少女的头部
每缕头发的样式都很清楚明了，五官立体，下巴结构明显。

Q版美少女的头部
每缕头发都比较简化，头部变大变圆，脸部结构不明显，眼睛变大。

身材的转变







标准漫画美少女的身材
身体结构明显，是属于比较标准的身材比例。

Q版漫画美少女的身材
头部与躯干的比例成正比，躯干比较圆润，且结构不明显。



四肢的转变

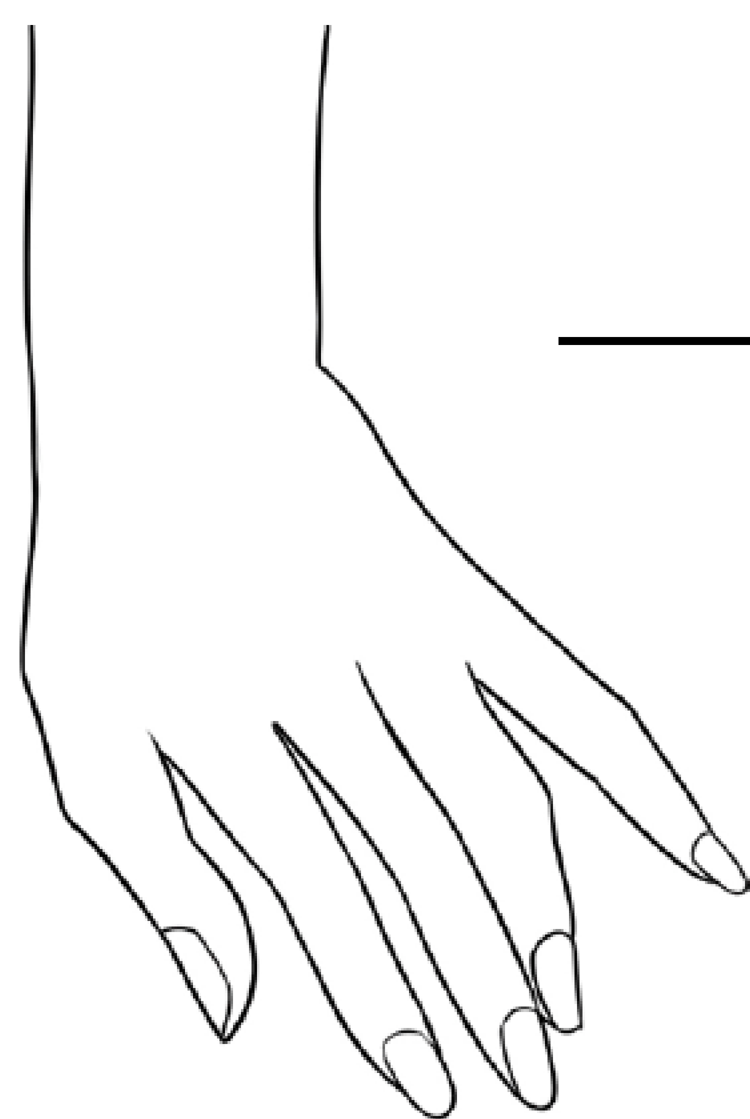




正常的漫画人物的手臂有一定的肌肉感，手臂结构绘制清晰。



转变成Q版人物的手臂后，手臂肌肉简单化，基本看不出肌肉结构。











手臂和手转换成Q版的造型时，需要慢慢简化关节的部分，不要棱角分明，要绘制得圆润一些，手指要绘制得小而可爱一些，而转成超Q版的2头身人物时，手就变成了包子形状。





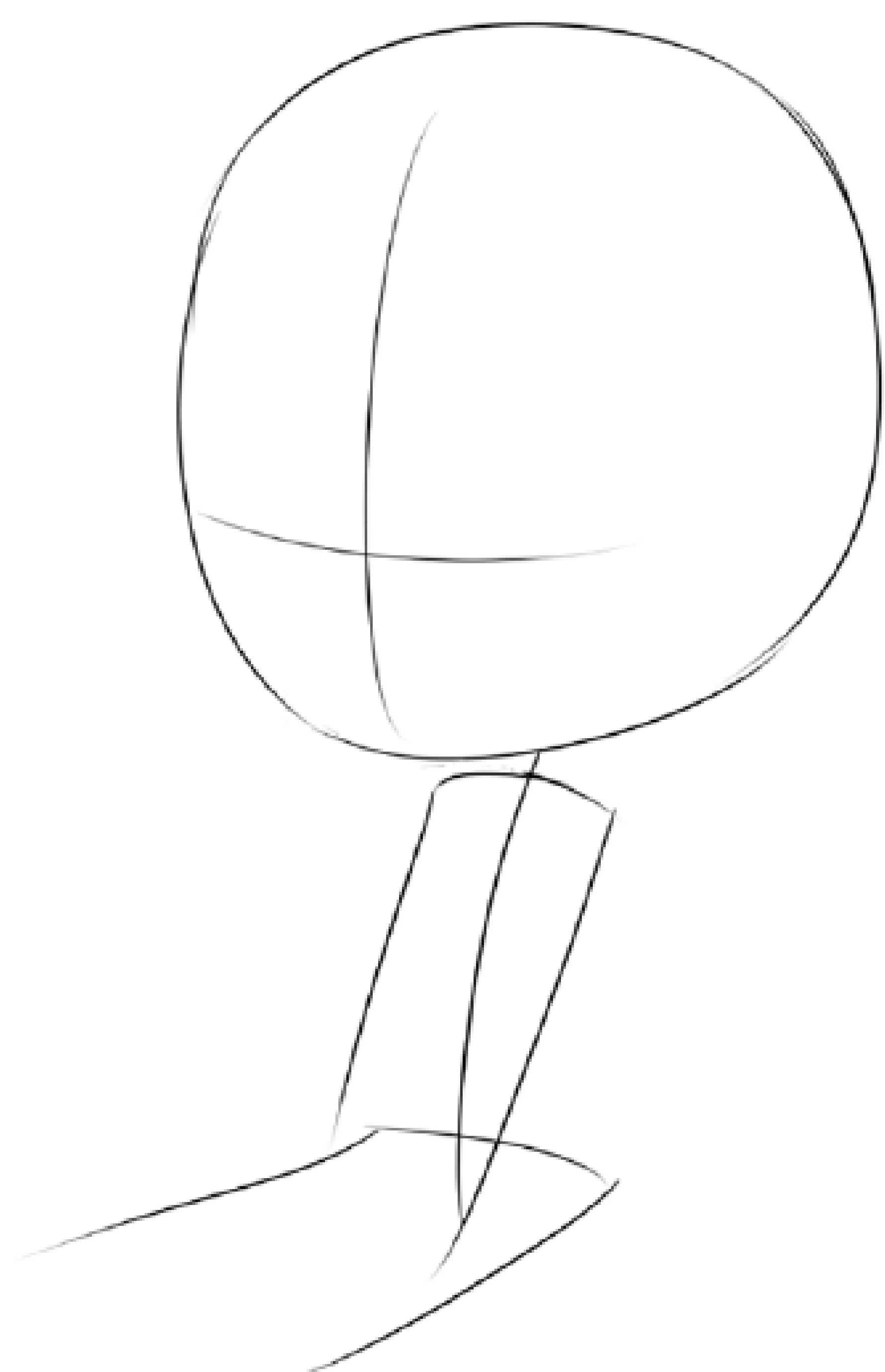




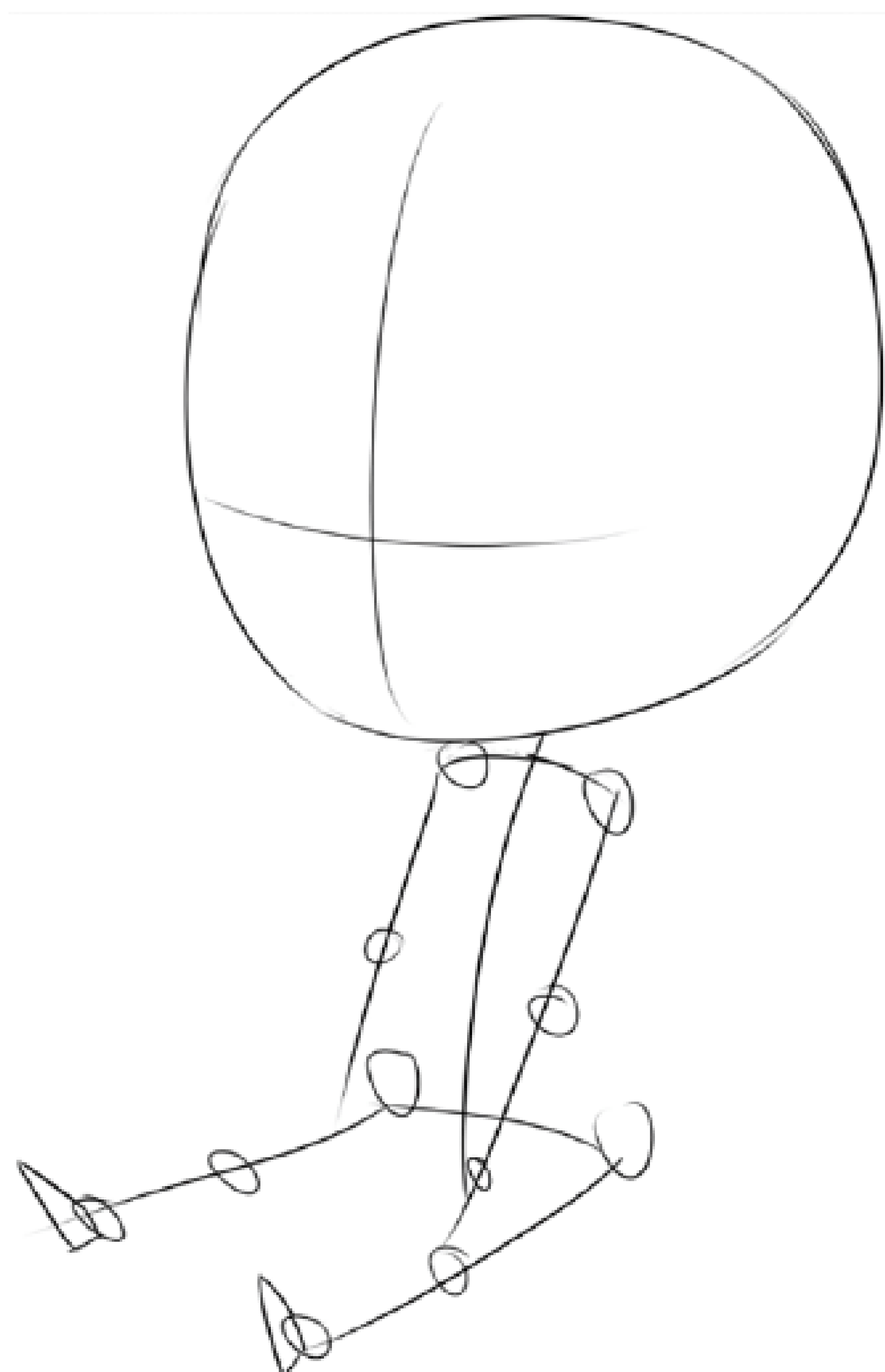
将腿部转化为Q版的造型时，膝盖和腿肚子的肌肉感逐渐变得不明显，原来的脚踝和脚趾的骨骼突出得最为明显，转变成超Q版造型时，脚的脚趾就没有了，变成了包子形状。

5.4.2　坐姿Q版美少女的绘制

绘制动态



1 绘制坐姿时，要注意表现腰臀以下的动态关系。



2 标出人体骨节点，以便正确掌握人体的比例关系。



3 用几何体简单地表现出人物的胸腔和胯部的基本形状。



4 在前面的基础上，描绘出人体的形态结构。

形象设计



5 根据十字基准线简单地勾勒出人物的五官位置。



6 根据身体结构给人物设计衣服，衣服要按照人物的身体结构来绘制。



7 根据头型给人物设计发型样式，用线条简单地勾勒出大致轮廓。



8 进一步细化头发的发丝，并添加发饰做装饰。

描绘线稿



9 继续给人物的衣服添加褶皱和细节，使其更加有层次感。



10 开始描绘线稿，从人物头部开始描绘，绘制出人物的五官、头发和发饰。



11 继续绘制出人物的服饰，注意人物服饰线条之间的穿插。



12 给人物添加阴影效果，使人物更加立体，画面更加完整化。

完善画面

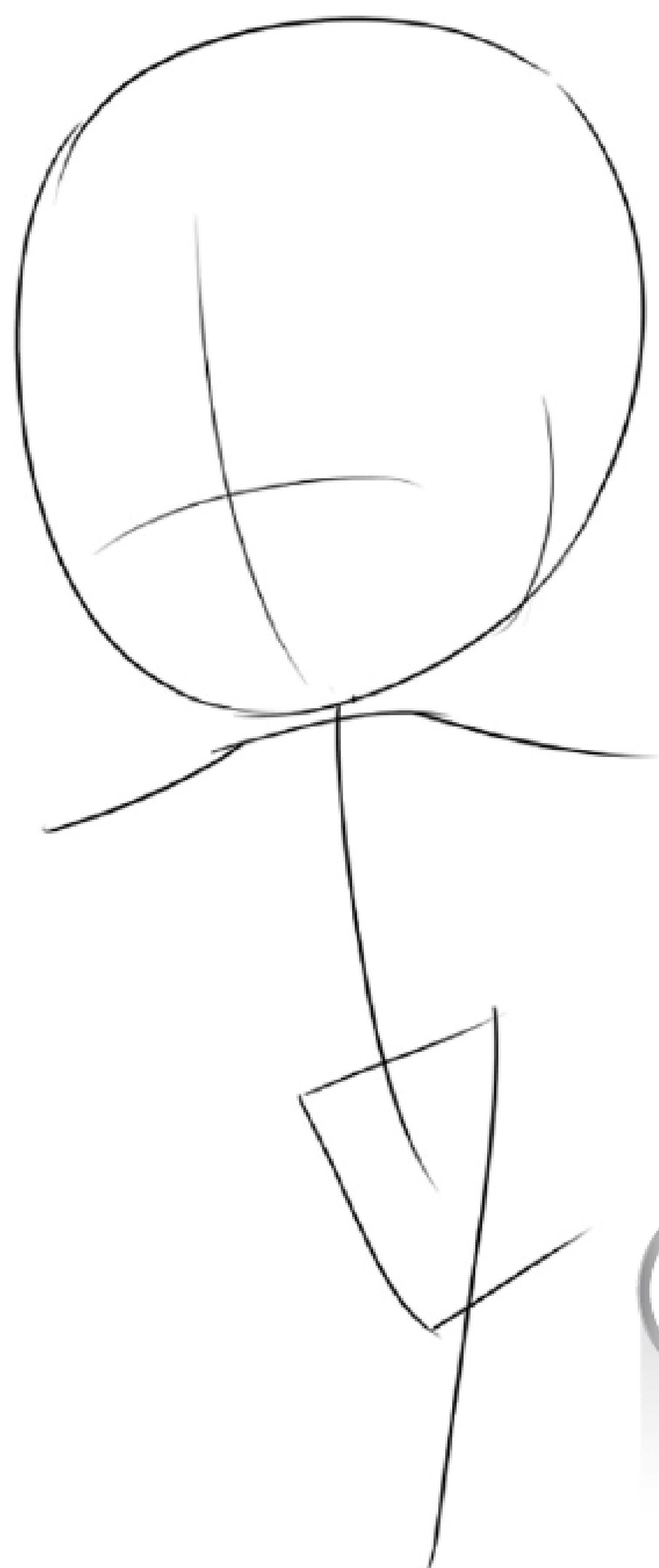
13 完善画面，给人物添加腮红，人物的最终效果完成。一个Q版坐着的可爱美少女绘制完成，圆圆软软的样子，使人心动不已。

绘制Q版人物时人物的眼睛会比较大，使人物看起来更加可爱呆萌。

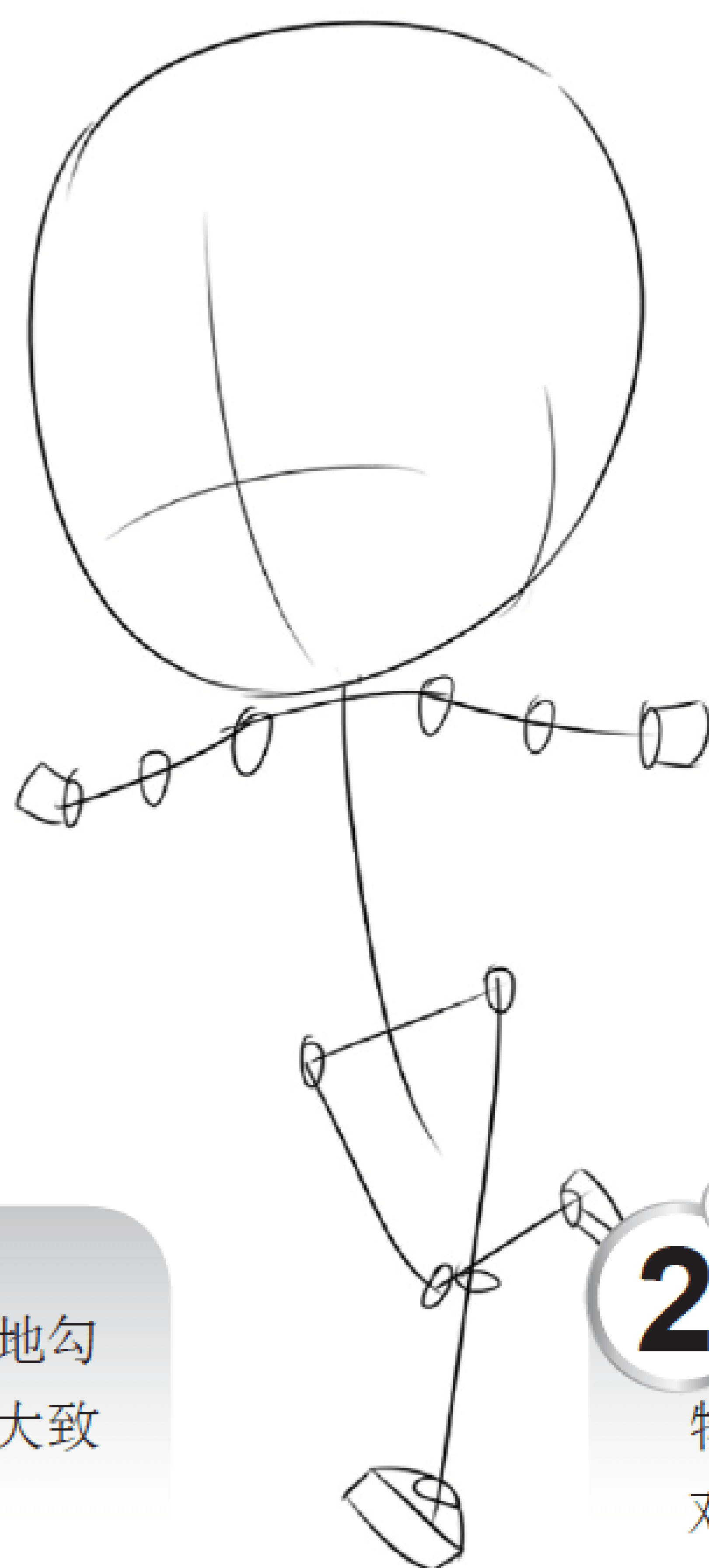
由于是坐着，所以要画出裙子平铺在地面上的样子。

5.4.3　奔跑的美少女的绘制

绘制动态



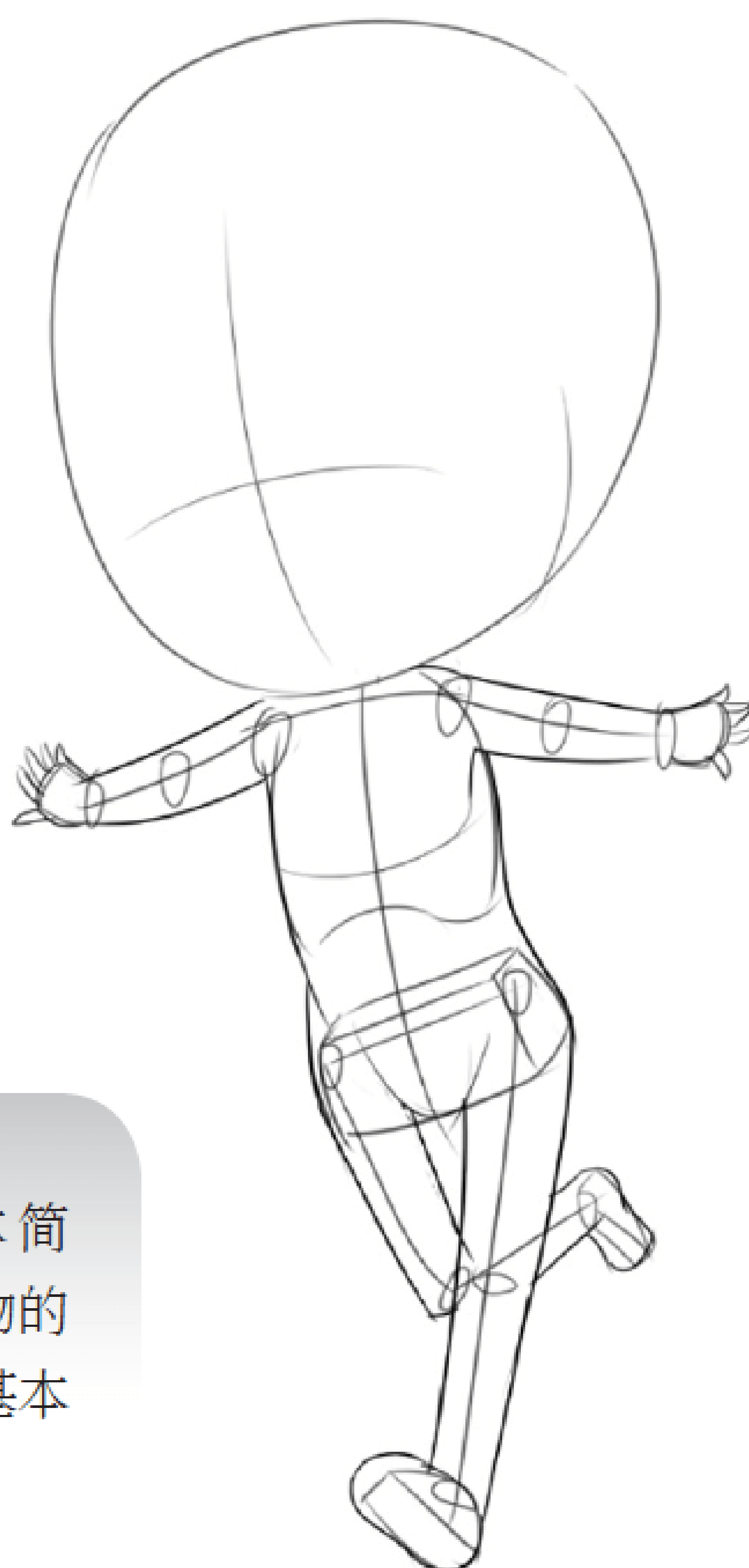
1 用线条简单地勾勒出人物站立的大致姿态。



2 用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续对身体结构的绘制。



3 用几何体简单地表现出人物的胸腔和胯部的基本形状。



4 在前面的基础上，描绘出人体的形态结构。





5 根据十字基准线简单地勾勒出人物的五官和脸型。

6 根据头型给人物设计发型样式，用线条简单地勾勒出大致轮廓。





7 根据身体结构给人物设计衣服，衣服要按照人物的身体结构来绘制。

8 细化人物的头发，给头发添加发丝和发饰，使画面更加完整。

描绘线稿





9 给人物的衣服添加细节部分，如腰带和褶皱等，让画面更加生动。

10 开始描绘线稿，从头部开始描绘，细致地绘制出人物的五官、脸型以及头发。





11 绘制出人物的身体部分，以及人物的衣服、腿和鞋子等。

12 给人物添加阴影效果，使人物更加立体，画面更加完整化。

完善画面

13 完善画面，给人物添加腮红，一个奔跑着的可爱美少女绘制完成。

绘制衣服时，要注意衣领部分的层次关系。

由于人物是在跑动中，所以头发、腰带等也会形成动感。

第6章

人靠衣装，美丽绽放



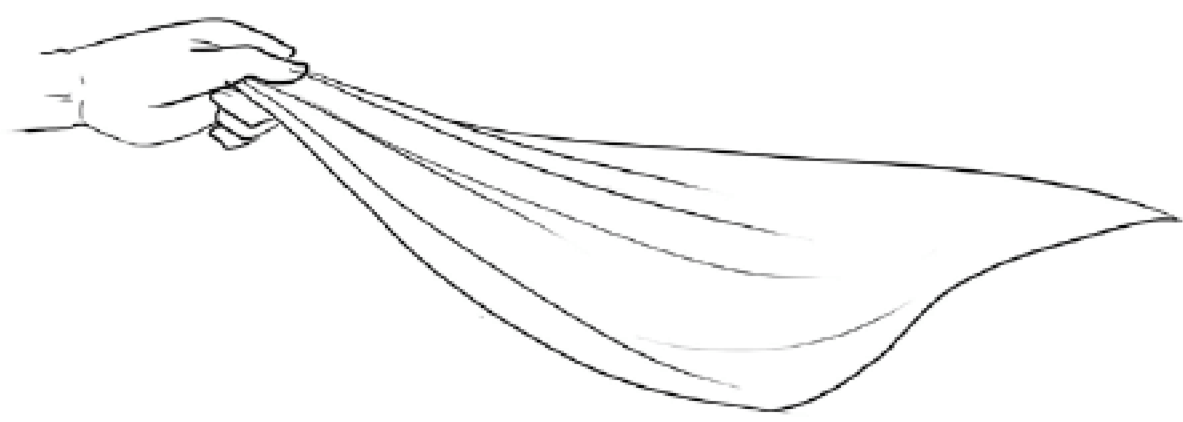
古风人物在穿着打扮上与其他的漫画人物截然不同，它的不同造就了古风人物特有的韵味。本章将从服饰的基础知识开始讲起，实例展示各个时代具有特点的服饰，绘制出各式各样的古风美少女形象，希望读者在这些实例中能够运用到前面所学的知识，掌握有关服装的绘制技法。

6.1 服饰的基础知识

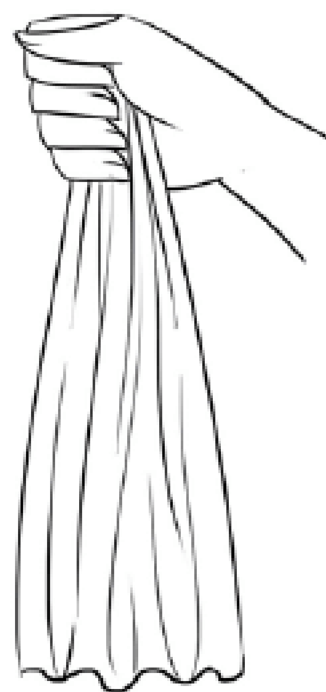
服装是除了发型之外，对人物外形最有影响，也是最能够表现角色的标志。合适的服装不但能使人物更加美观有魅力，还可以表现人物的身份和性格。

6.1.1 褶皱形成的原因

褶皱形成的原因有很多种，但无论哪种褶皱的形成，都离不开力的挤压或者拉扯，或多种力相互作用形成的变形。



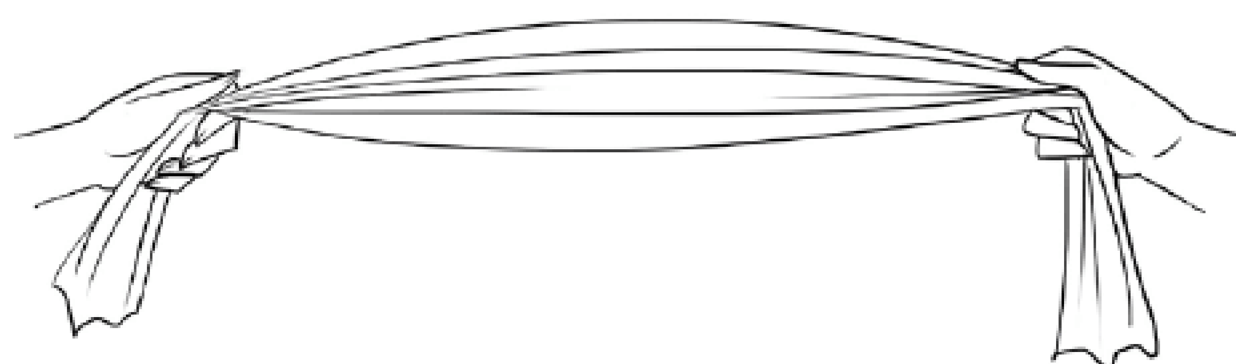
布料因一边受力拉扯，形成以手为终点的拉扯褶皱。



布料一边受力下垂，形成的波浪形褶皱。



两边受力，聚集在一起形成近乎直线的褶皱。



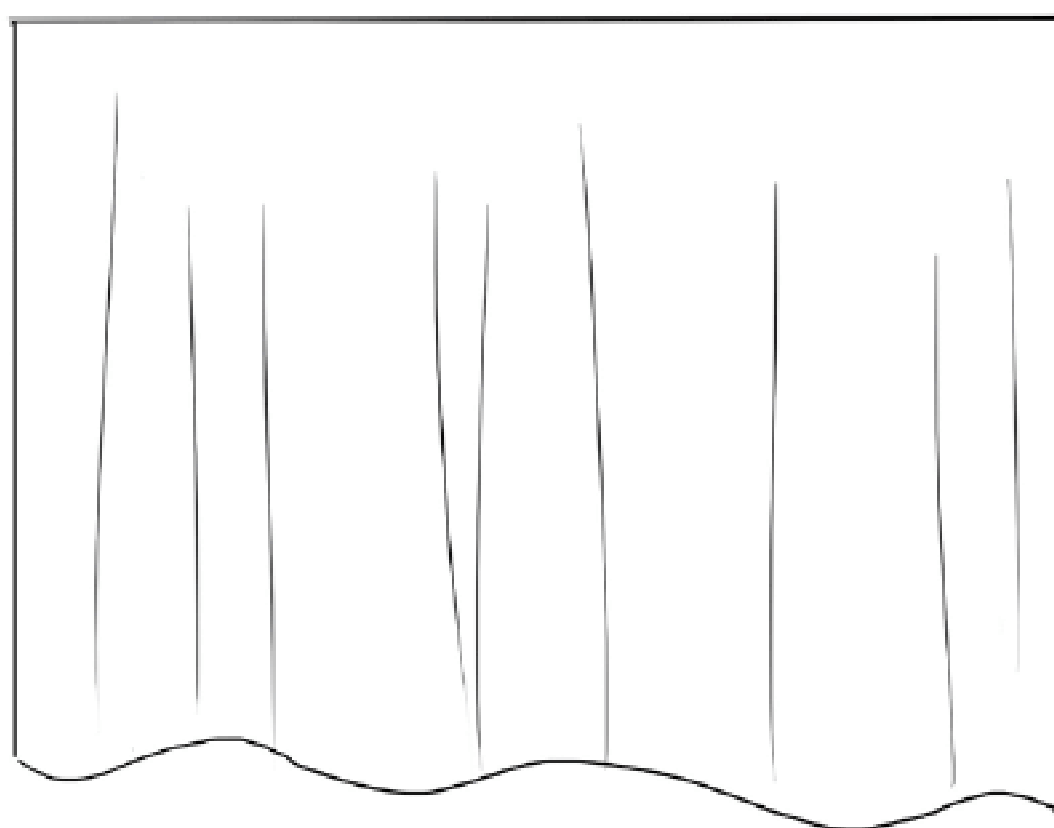
布料被风吹动变形，形成的褶皱。

6.1.2 10种褶皱的特点

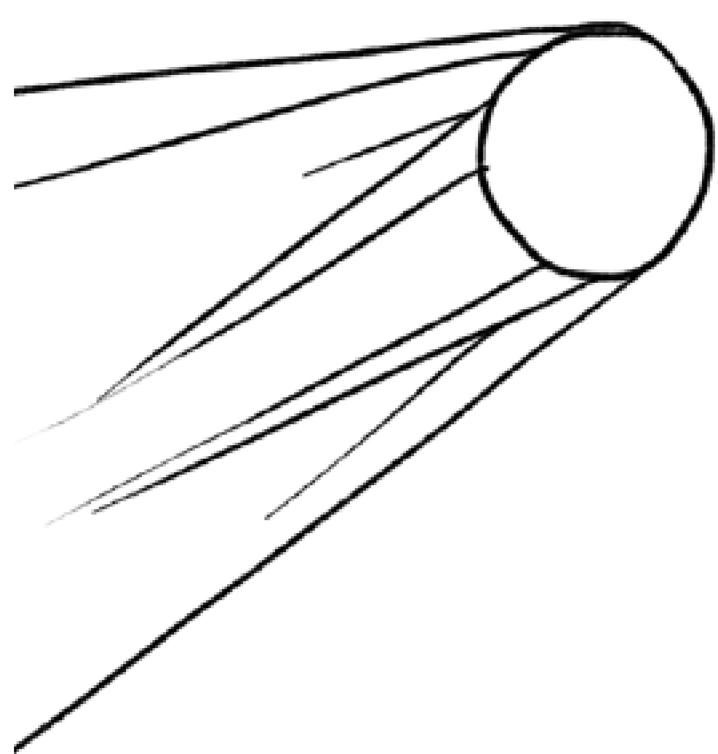
了解褶皱的种类，对褶皱的绘制有着很大的帮助。



布料上部固定，下部因地心引力自由垂落形成的下垂褶皱。



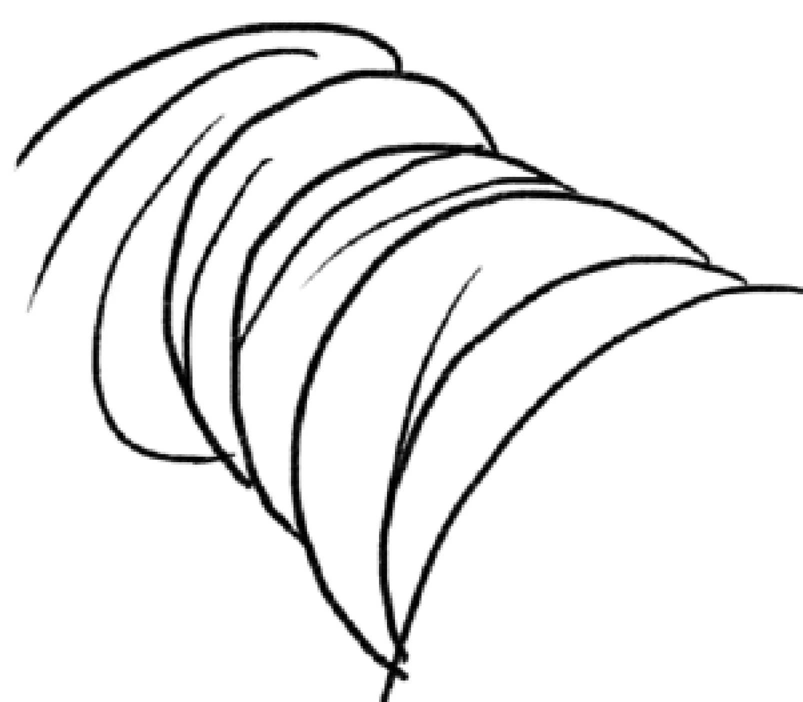
柔软的布料覆盖在物体上，凸显出物体的结构，形成覆盖褶皱。



布料因力的强力拉扯，形成直线型的直线褶皱。



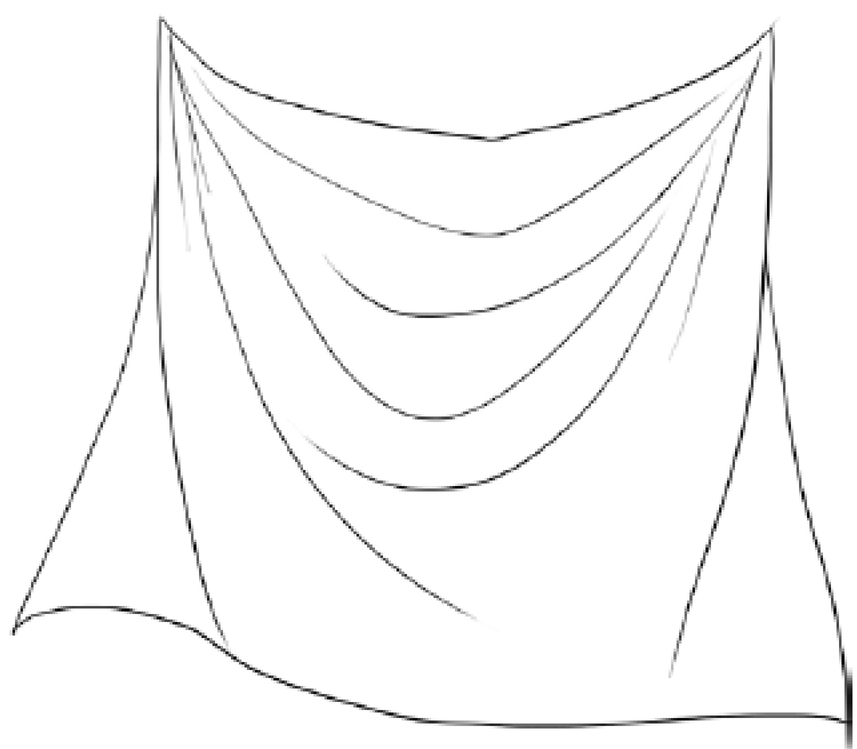
布料因为松弛下滑，堆积在一起，形成的堆积褶皱。



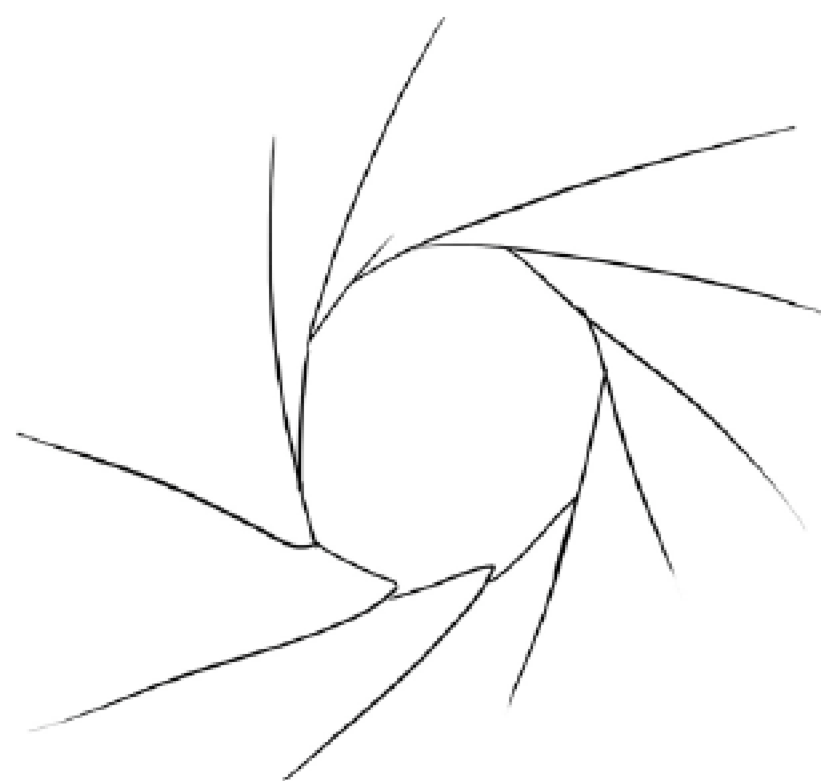
布料因为不断旋转积累重叠，形成的叠加褶皱。



布料因一个方向受力，形成以一个方向为中心的拉伸褶皱。



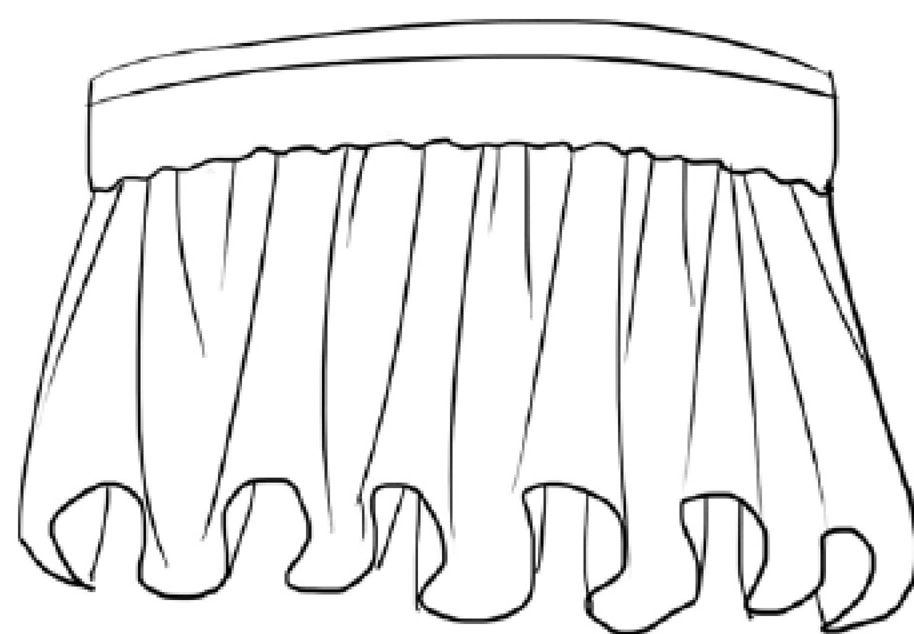
由于所受到的力不是同一个方向，所以布料形成扭曲褶皱。



布料固定上方的两个角，因地心引力作用，会形成下垂和向左右上角延伸、带有弧度的垂钓褶皱。



因为集束的地方受力，所以在受力的地方形成集束褶皱。



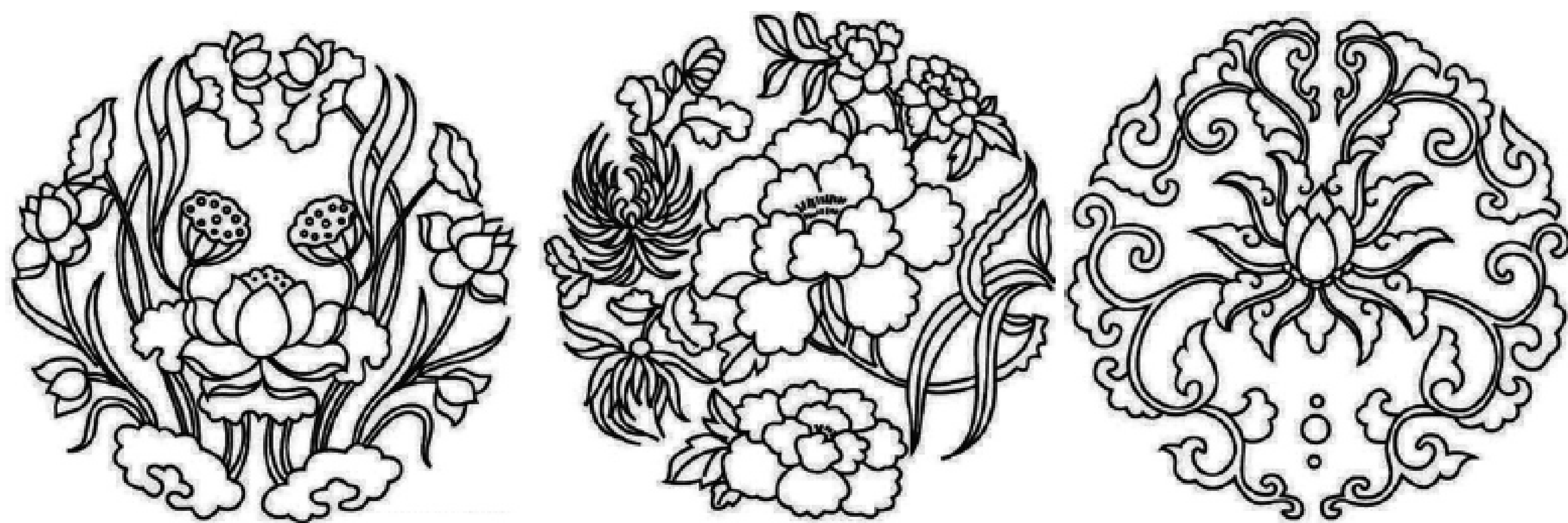
因一个地方以固有的波浪状形式固定，下方布料自由垂落，形成弧形褶皱。



6.1.3 古风纹饰

古代服饰为了追求美感和华丽，除了在造型上下功夫之外，还会使用一些精美的图案在服饰上织绣出各式的花纹。

花草类



动物类



自然类



几何类



纹样的绘制

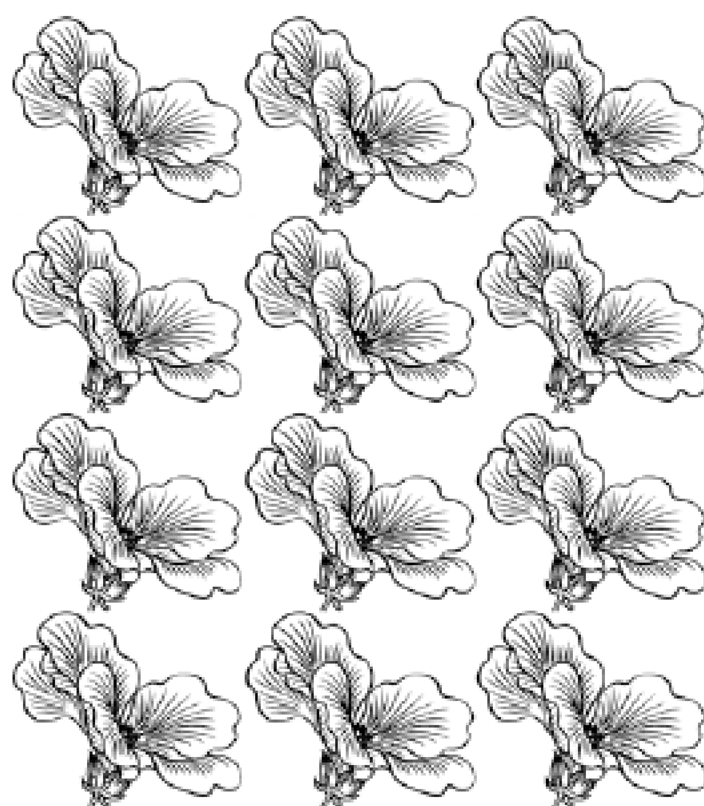
纹样是以一个花纹为单位，向上、下或左、右两个方向或四个方向作反复连续排列组成的图案。其中有二方连续纹样和四方连续纹样，二方连续纹样常用于丝巾、裙边、花边等织物；四方连续纹样常用于服装正面或背面等。连续纹样又有几何型连续、点散型连续和绞缠型连续等。



单独纹样

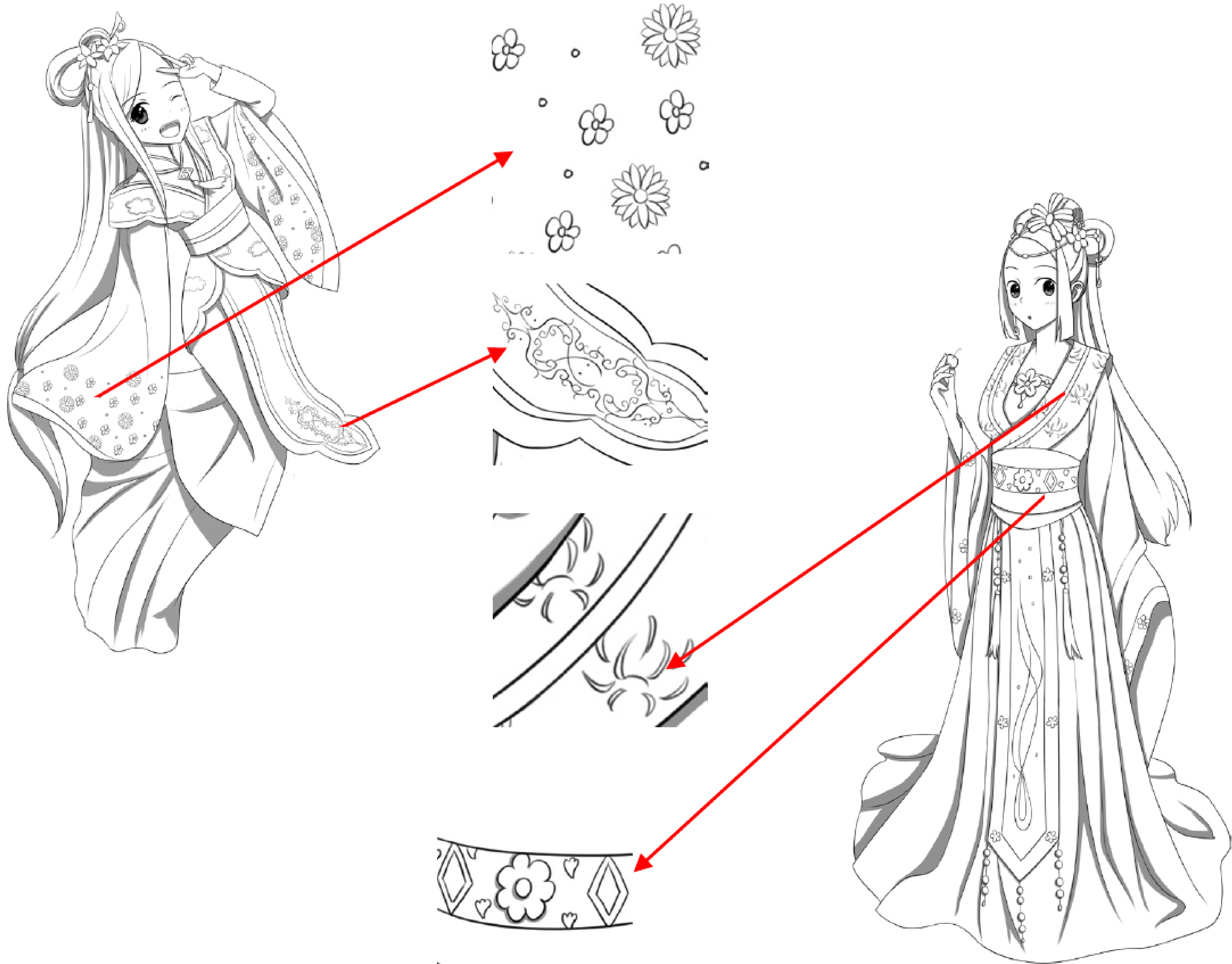


二次纹样



四方连续纹样

纹样的应用





6.2 不同朝代的服饰绘制

中国历史上不同的时代有着不同的服装造型，这也是每个时代所具有的特点。古风人物在不同时代的穿着打扮上也有着其独特的韵味。

6.2.1 汉服的绘制

汉朝是继秦朝之后强盛的帝国，此时织绣工业非常发达。汉朝的衣服，主要的有曲裾、直裾(直身的单衣)和襦裙。



曲裾：汉代的曲裾深衣不仅男子可以穿，同时也是女服中最为常见的一种服式。这种服装通身紧窄，长可曳地，下摆一般呈喇叭状，行不露足，以表示女性的文静与优雅。衣袖有宽窄两种，袖口大多镶边。衣领部分很有特色，通常用交领，领口很低，以便露出里衣。如穿几件衣服，每层领子必露于外，最多的达三层以上，时称“三重衣”。另外，汉代窄袖紧身的绕襟深衣，衣服几经转折，绕至臀部，然后用绸带系束，衣上还绘有精美华丽的纹样。



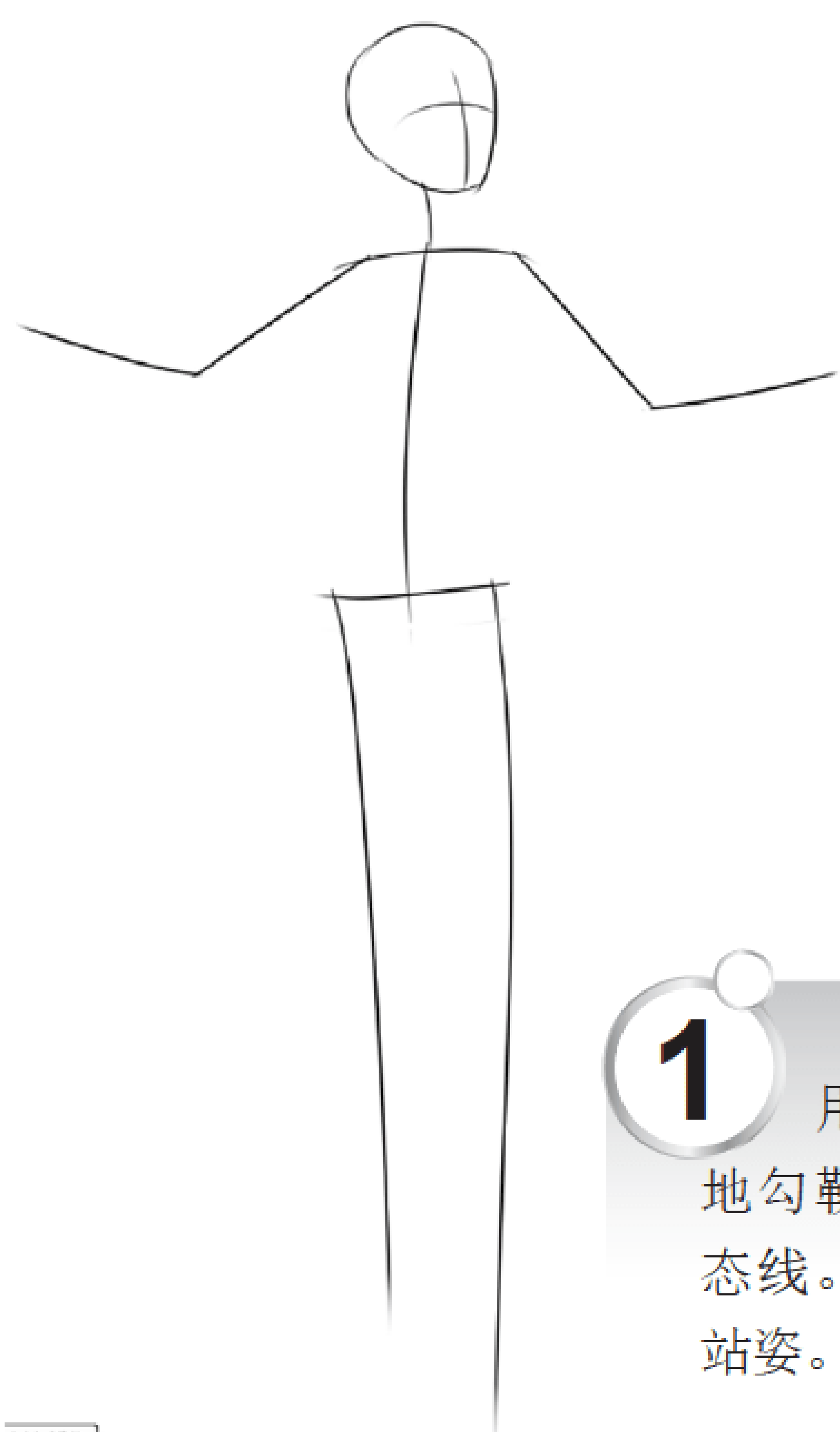
直裾：汉代的直裾男女均可穿着。这种服饰早在西汉时就已出现，但不能作为正式的礼服。直裾指汉服剪裁中前后大身部分的方形平直的布幅。直裾袍可分为交领直裾袍、圆领直裾袍和直衿直裾袍。



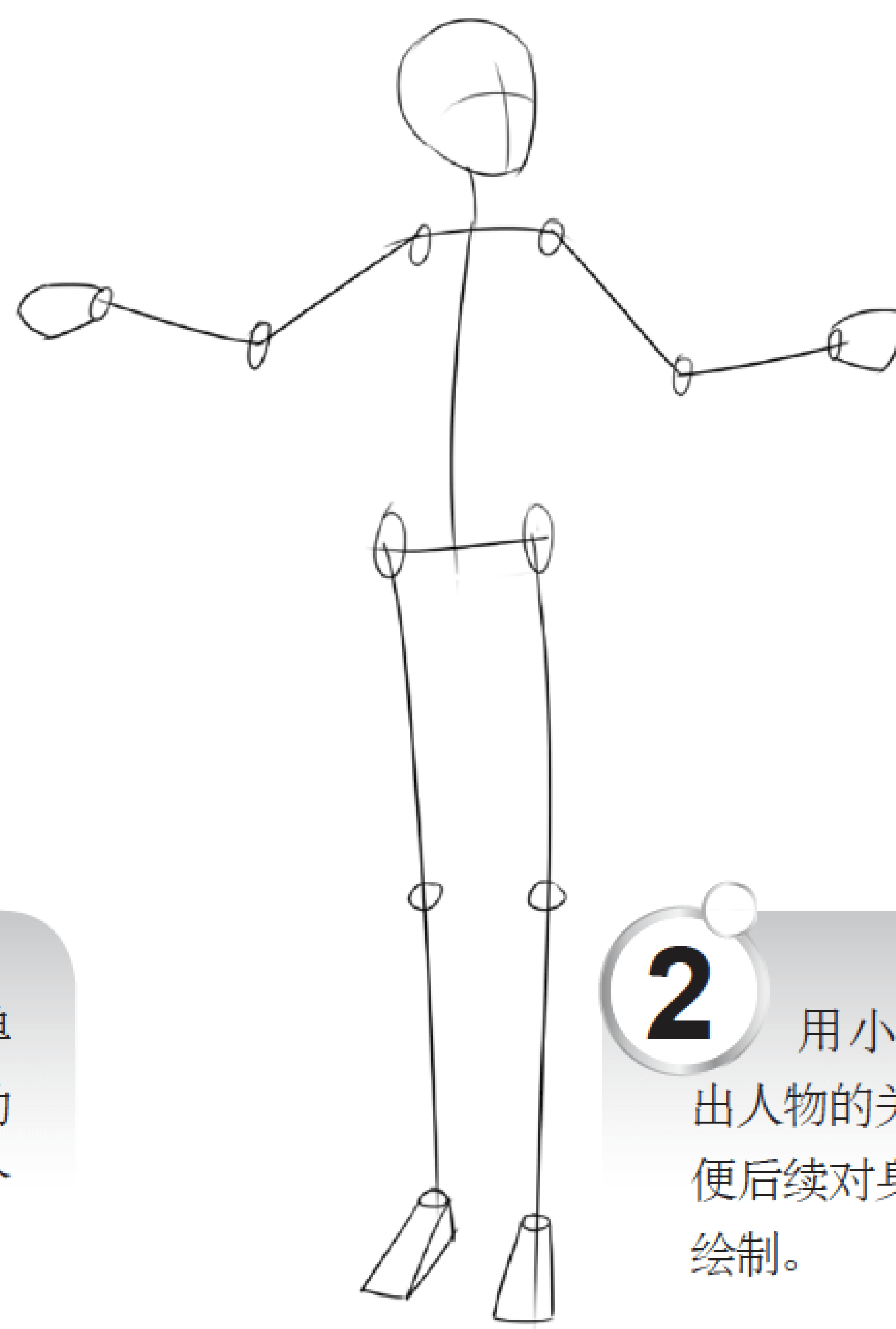
襦裙：汉代妇女上襦下裙的女服样式，早在战国时代已经出现。到了汉代，由于深衣的普遍流行，穿这种服饰的妇女逐渐减少。襦裙是中国妇女服装中最主要的形式之一。自战国直至明朝，前后二千多年，尽管长短宽窄时有变化，但基本形状始终保持着最初的样式。

下面介绍汉服的绘制。

绘制动态



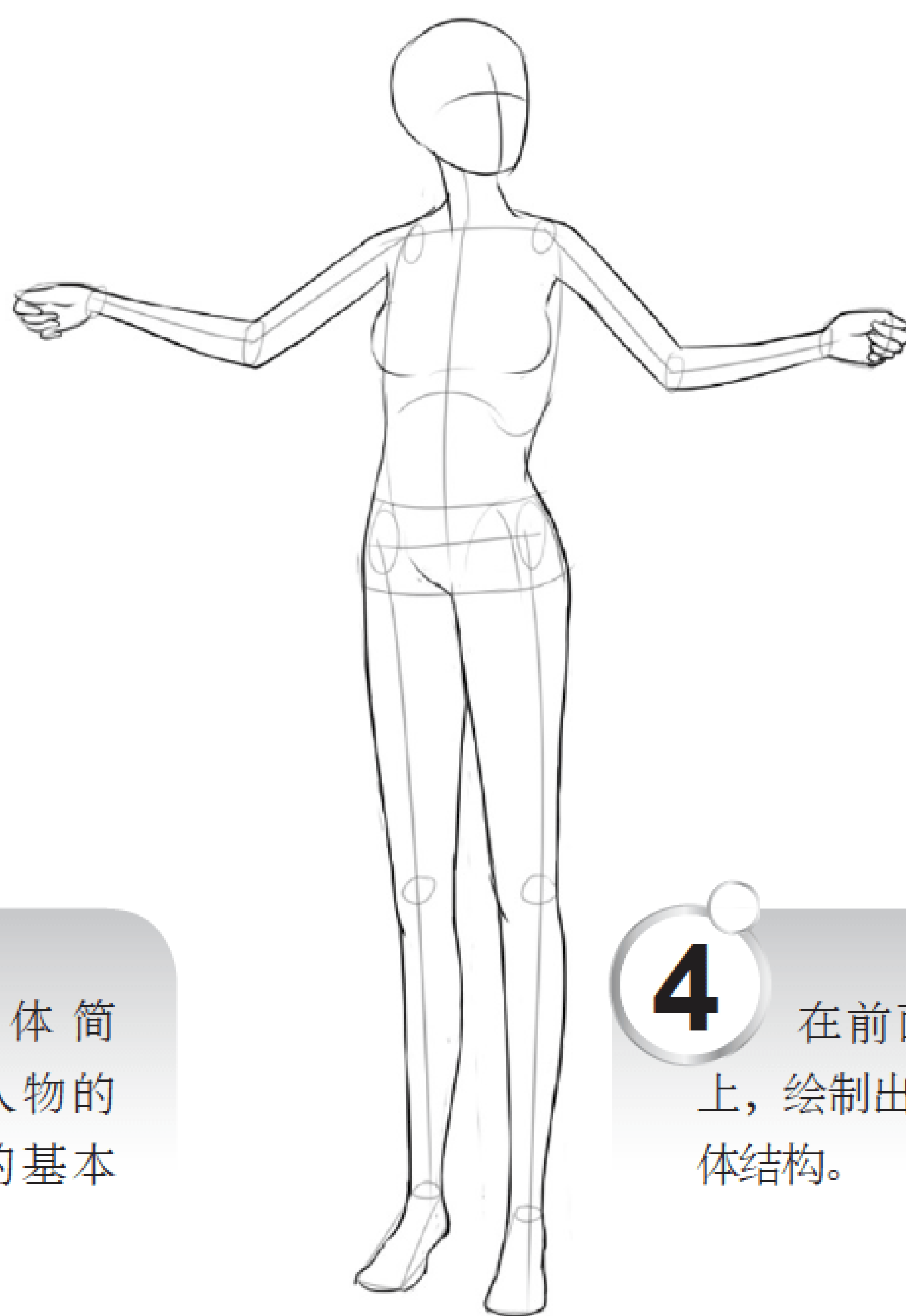
1 用线条简单地勾勒出人物的动态线。这里是一个站姿。



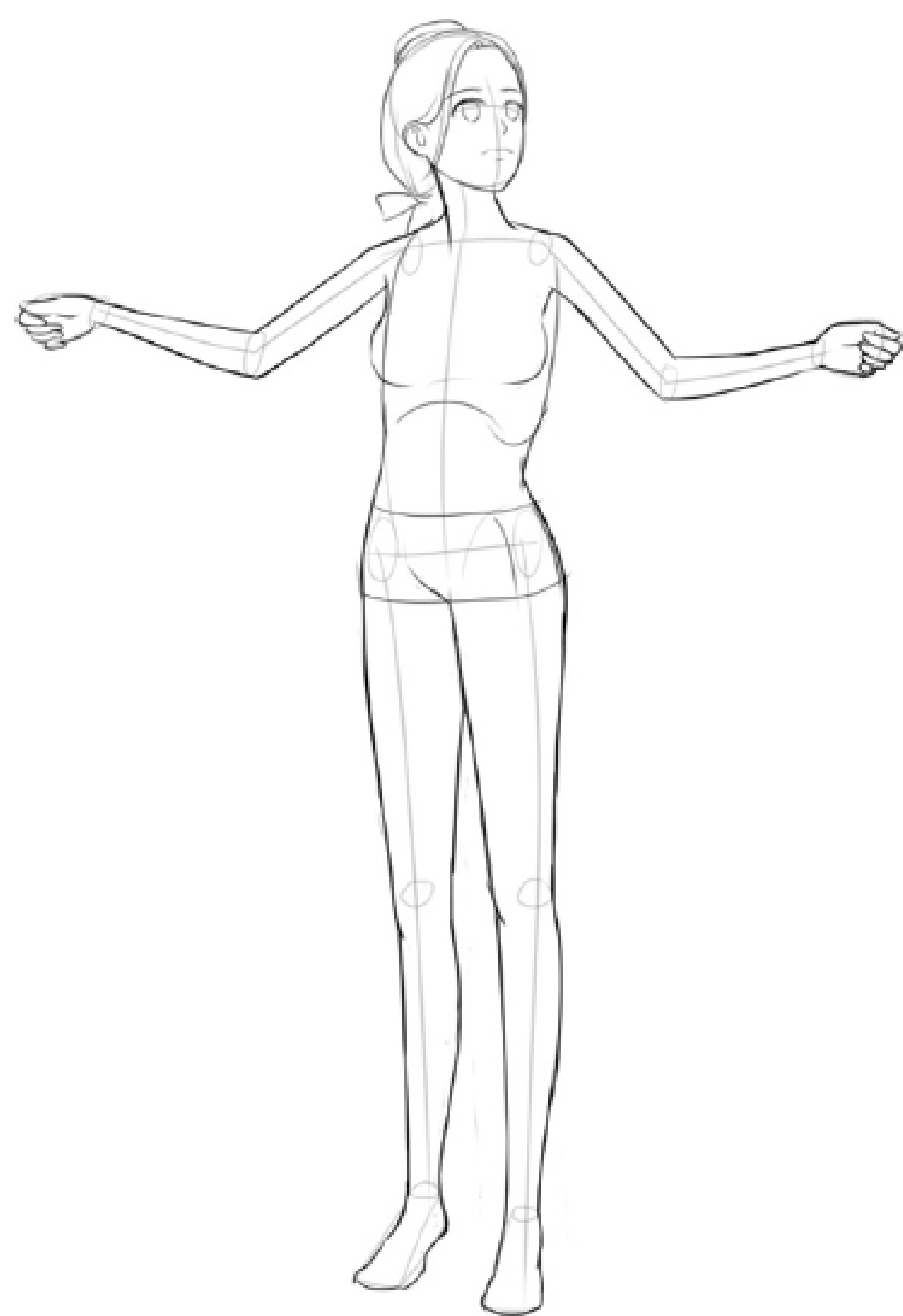
2 用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续对身体结构的绘制。



3 用几何体简单地表现出人物的胸腔和胯部的基本形状。



4 在前面的基础上，绘制出人物的身体结构。





5 根据头型绘制出人物的发型样式，再根据十字基准线绘制出人物的五官。

6 根据人物的身体结构给人物添加衣服。这里绘制的是汉服的曲裾裙。





7 给人物的服饰添加细节部分，例如腰带等。

8 给人物的服饰添加褶皱，使其更加层次分明。

描绘线稿



9 开始描线，从人物的头部开始，首先描绘出人物的五官、发型等。





10 继续描绘出人物的衣服，注意绘制衣服时，要多使用长线条。





11 绘制出人物裙子的部分，将草稿隐藏，完善人物的线稿。



完善画面

12 设计光源，给人物添加阴影效果，使得画面更加立体。





13 做最后的修饰，给人物的脸颊上添加腮红。这样，一个身着汉朝服装的女子便绘制完成。

6.2.2　唐装

唐代女服的领子有圆领、方领、斜领、直领和鸡心领等。短襦长裙的特点是裙腰系得较高，一般都在腰部以上，有的甚至系在腋下，给人一种俏丽修长的感觉。



襦裙：襦裙是唐代妇女的主要服式。在隋代及初唐时期，妇女的短襦都用小袖，下着紧身长裙，裙腰高系，通常在腰部以上，有的甚至系在腋下，并以丝带系扎，给人一种俏丽修长的感觉。披帛，又称“画帛”，通常用轻薄的纱罗制成，上面印画图纹，长度在2米以上，用时将它披搭在肩上，并盘绕于两臂之间。

大袖衫：大袖衫裙样式为大袖、对襟，佩以长裙、披帛。以纱罗作女服的衣料，是唐代服饰中的一个特点，这和当时的思想开放有密切关系。尤其是不着内衣，仅以轻纱蔽体的装束，更是创举，所谓“绮罗纤缕见肌肤”，就是对这种服装的概括。



下面介绍唐朝服饰的绘制。

绘制动态



1 确定人物的身高比例。这里设计的是3头身的Q版人物。



2 根据头身比，用线条简单地勾勒出人物的动态线。



3 用几何体简单地表现出人物的胸腔和胯部的基本形状。



4 用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续对身体结构的绘制。



5 详细描绘出人体的形态结构，此处要注意少女身材的特点。



6 根据十字基准线简单地勾勒出人物的五官和脸型。

形象设计



7 根据头型给人物设计发型样式，用线条简单地勾勒出大致轮廓。



8 根据身体结构，继续用长线条简单地勾勒出人物衣服的样式。







9 给人物的衣服添加一条披帛，让人物看起来更加美丽漂亮。

10 添加头发的细节和衣服的褶皱，展现头发和衣服的层次感。

描绘线稿





11 给头发添加发饰，在披帛上添加花纹做装饰。

12 降低草图的透明度，新建图层，开始描绘人物的线稿，首先绘制出人物的眼睛。





13 继续细致地描绘出人物的头部，注意头饰与头发之间的空间关系。

14 接着描绘出人物的服饰部分，注意衣服之间的层次关系。

完善画面





15 给衣服添加花纹，人物的线稿绘制完成。

16 给人物添加阴影效果，使画面更加立体完整。

17 给人物添加腮红，使人物更加可爱动人。这样，一个身着襦裙的Q版人物就绘制完成了，非常的娇小可爱。

6.2.3　宋服的绘制

宋朝继唐之后在政治上虽然民主，但是重文轻武，思想保守，服饰文化不再艳丽奢华，而是简洁质朴。宋代妇女所穿服饰有袄、襦、衫、背子、半臂、裙子、裤等。宋代妇女以裙装穿着为主，但也有长裤。宋代妇女的穿着与汉代妇女相似，都是瘦长、窄袖、交领，下穿各式的长裙，颜色淡雅。襦和袄是基本相似的衣着，形式比较短小，下身配裙子。颜色常以红、紫为主，黄次之。宋朝女装拘谨、保守，色彩淡雅恬静，襦衣、褙子的“遮掩”功能加强，不再有狂放潇洒的特色。



襦裙：宋代的襦裙样式和唐代的襦裙大体相同。身上的装饰并不复杂，除披帛以外，只在腰间正中部位佩的飘带上增加一个玉制圆环饰物，其作用主要是为了压住裙幅，使其在走路或活动时不会随风飘舞而影响美观，史书所称的“玉环绶”，就是这种装饰。



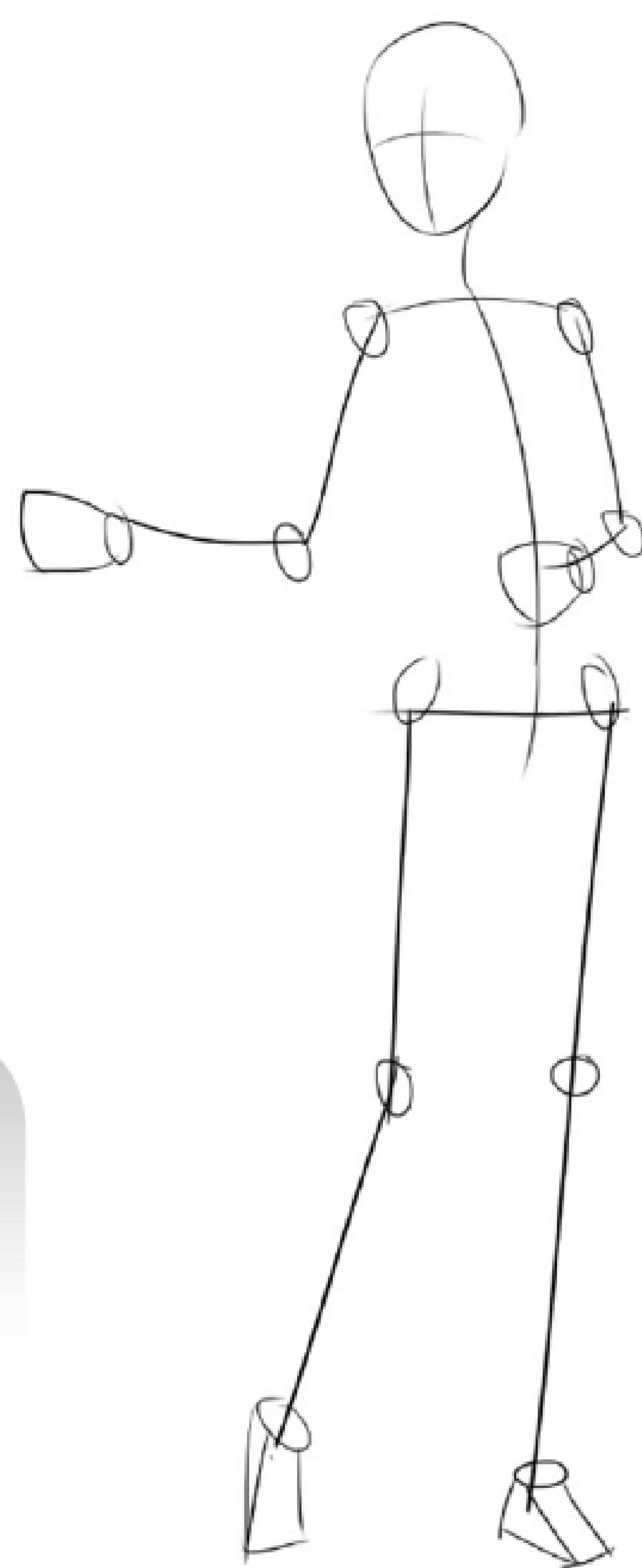
褙子：宋代的褙子为长袖、长衣身，腋下开胯，即衣服前后襟不缝合，而在腋下和背后缀有带子的样式。腋下的双带本来可以把前后两片衣襟系住，可是宋代的褙子并不用它系结，而是垂挂着作装饰用，意义是模仿古代中单(内衣)交带的形式，表示“好古存旧”。宋代褙子的领型有直领对襟式、斜领交襟式、盘领交襟式三种，以直领式为多，妇女都穿直领对襟式。宋代女子所穿褙子，初期短小，后来加长，发展为袖大于衫、长与裙齐的标准格式。

下面介绍宋服的绘制。

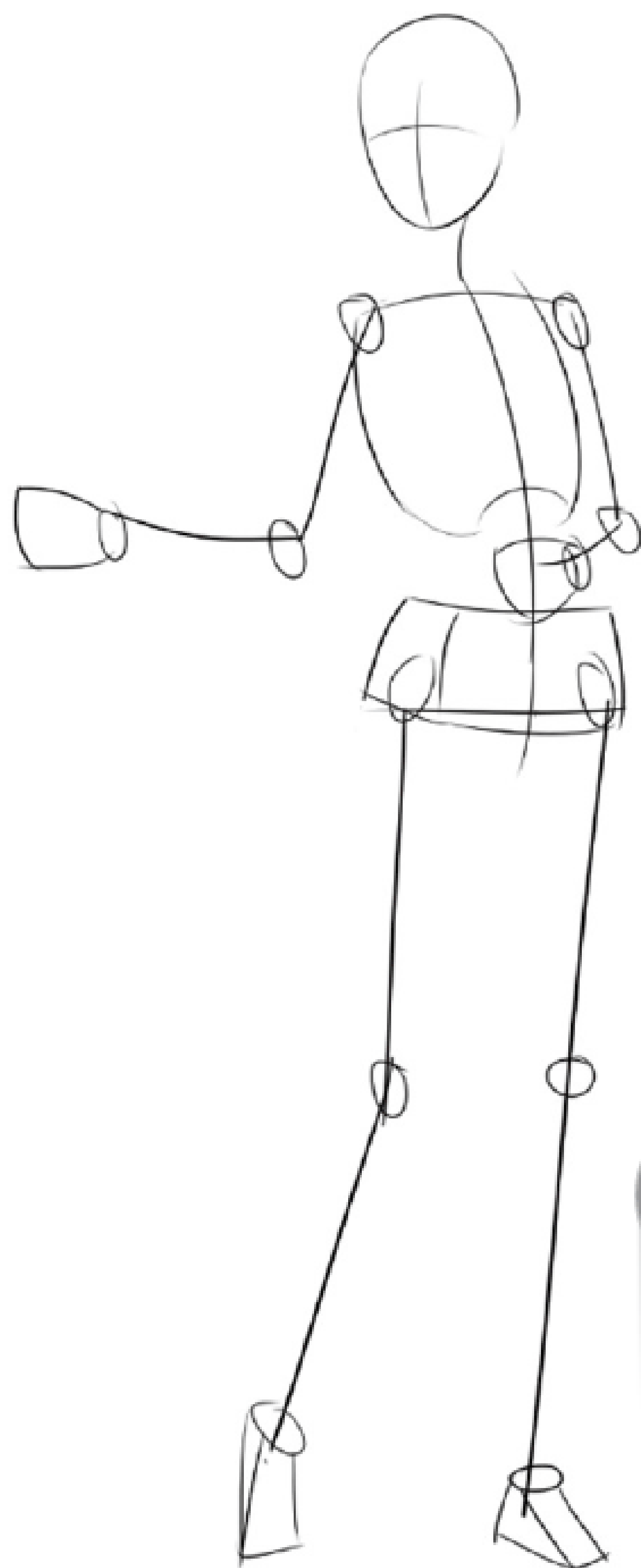
绘制动态



1 用线条简单地勾勒出人物的动态线。这里是一个站姿。



2 用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续对身体结构的绘制。



3 用几何体简单地表现出人物的胸腔和胯部的基本形状。



4 在前面的基础上，绘制出人物的身体结构，这里要注意女性的基本特征。

形象设计



5 根据头型绘制出人物的发型样式，再根据十字基准线绘制出人物的五官。



6 根据人物的身体结构给人物添加衣服，这里绘制的是宋服。



7 继续细化人物的头发，给人物头发添加发丝和发饰。



8 给人物的服饰添加褶皱和装饰，使其层次更加分明。



描绘线稿





9 开始描线，从人物的头部开始，首先描绘出人物的五官、发型等。

10 继续描绘出人物的衣服，注意绘制衣服时，要多使用长线条。

完善画面

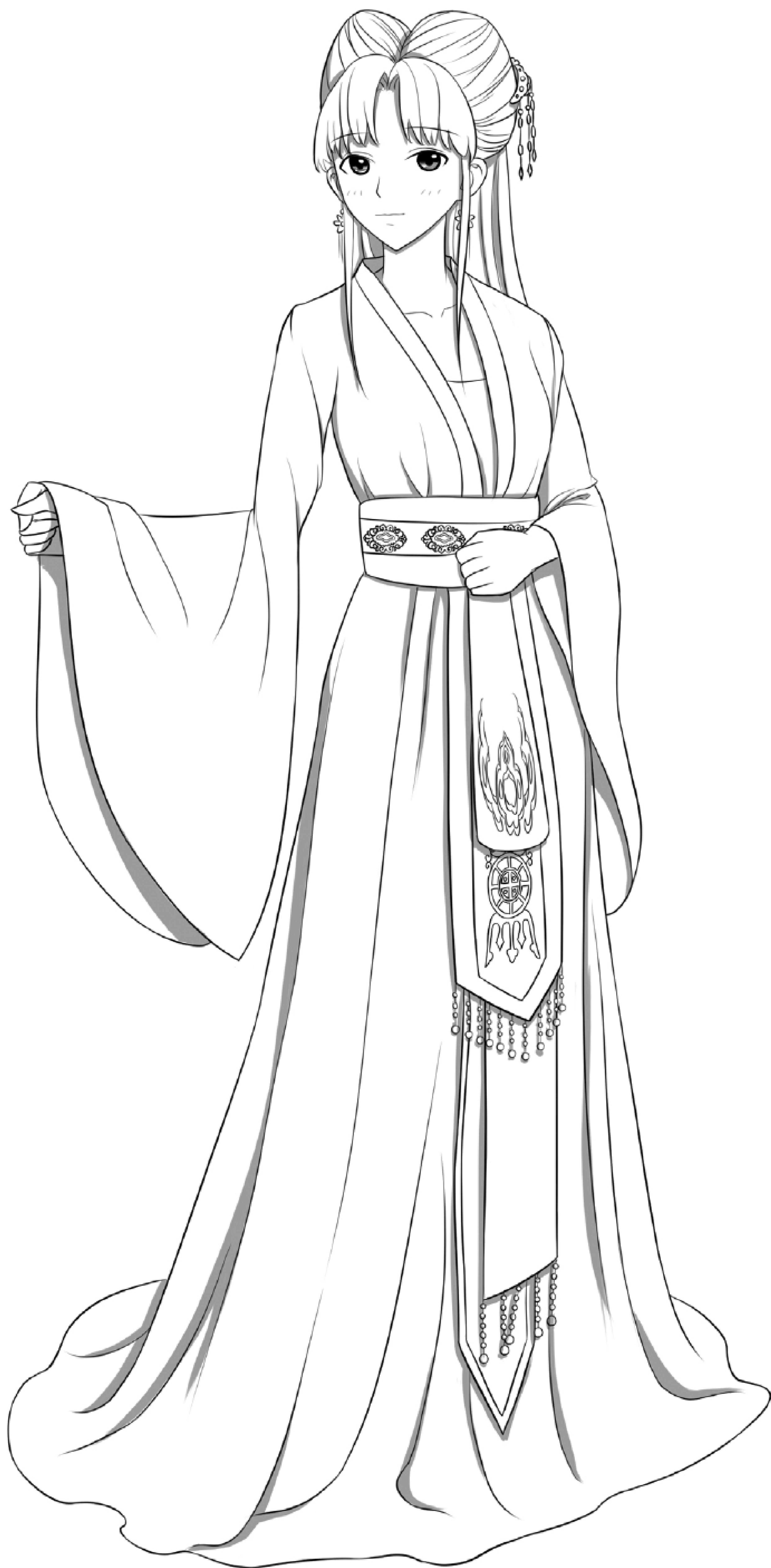




11 给人物的服饰添加花纹做装饰，使得人物的服饰更加精致。

12 设计光源，给人物添加阴影效果，使得画面更加立体。

13 给人物的脸颊上添加腮红，做最后的修饰。这样，一个身着宋朝服装的清秀大方的女子便绘制完成。



第7章

游戏美女，萝莉、御姐(全彩图解)

前面已经讲解了古风美少女的各种绘制，从单独的头部、发型、身体结构再到动作服饰，让读者逐步掌握古风美少女的绘制。本章将讲解游戏中的古风美少女。游戏中的古风美少女一般分为萝莉、御姐等，而且其对服饰不是很保守的，反而是在古风的基础上进一步的创新，相对带有现代感。通过两个上色实例希望读者能够进一步掌握与学习古风美少女的绘制。



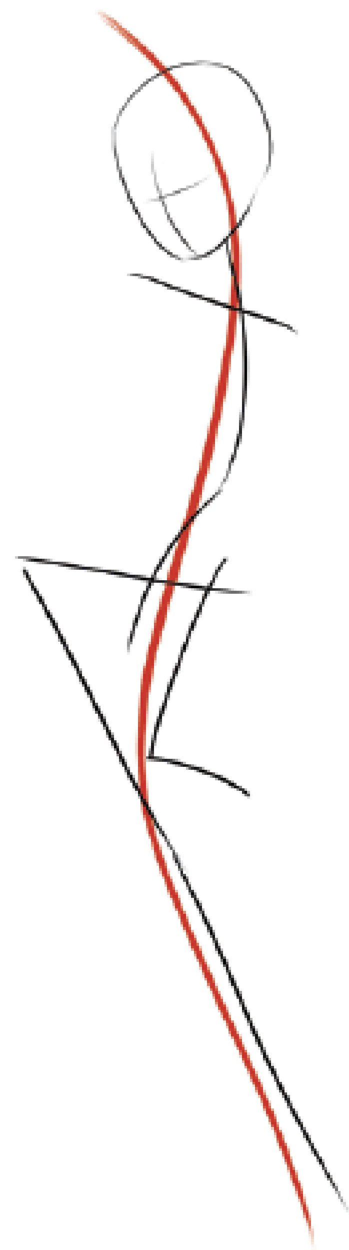
7.1 萝莉——俏皮少女的绘制

萝莉是指16岁以下的少女，长得乖巧、可爱，很受大众喜爱。

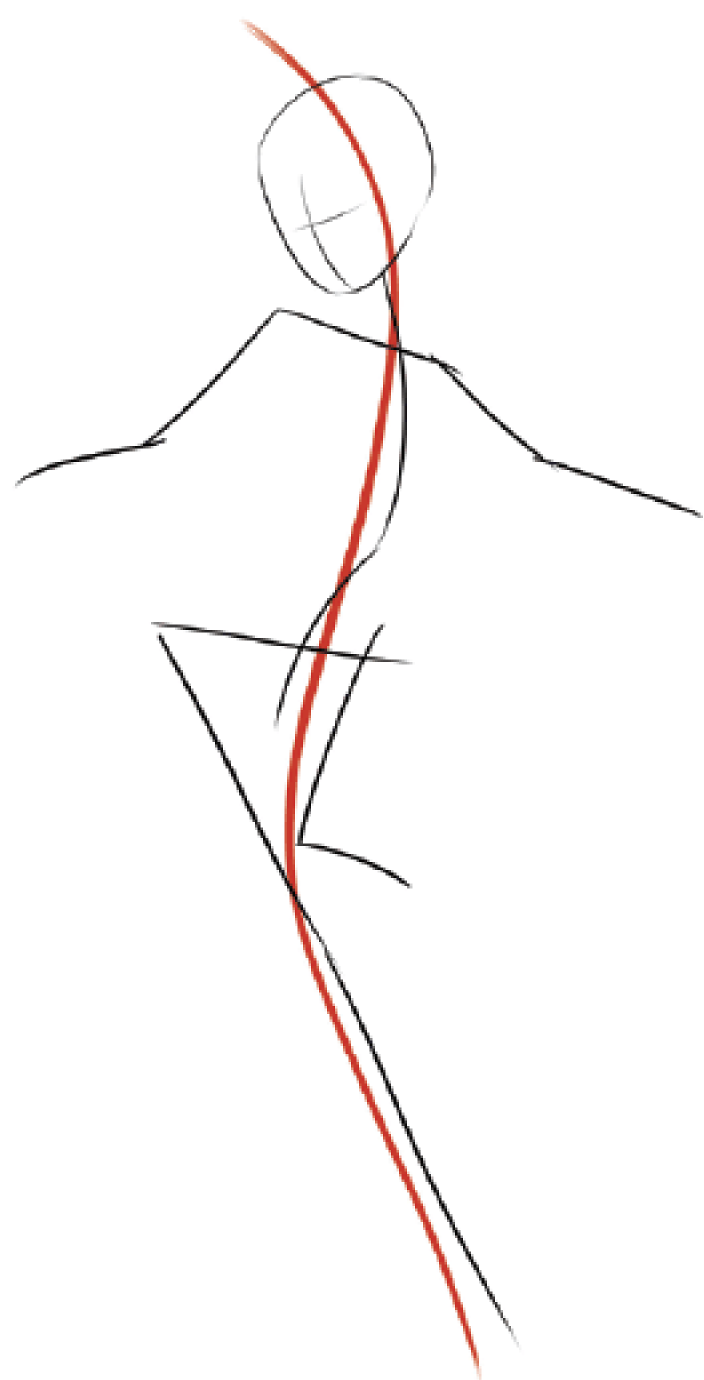
7.1.1 设计动作



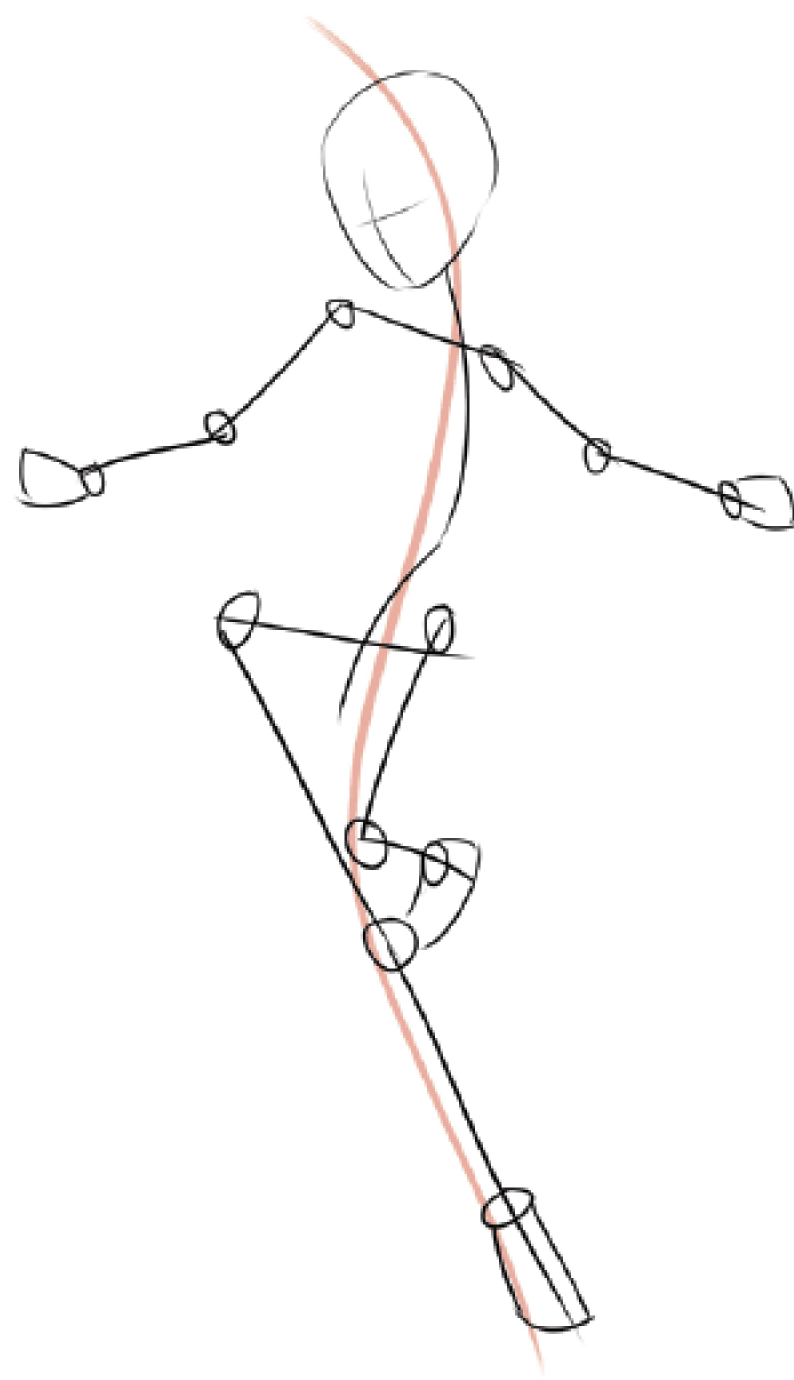
1 游戏角色动态幅度会比较大，用S形线条确定动势可使姿势显得优美。



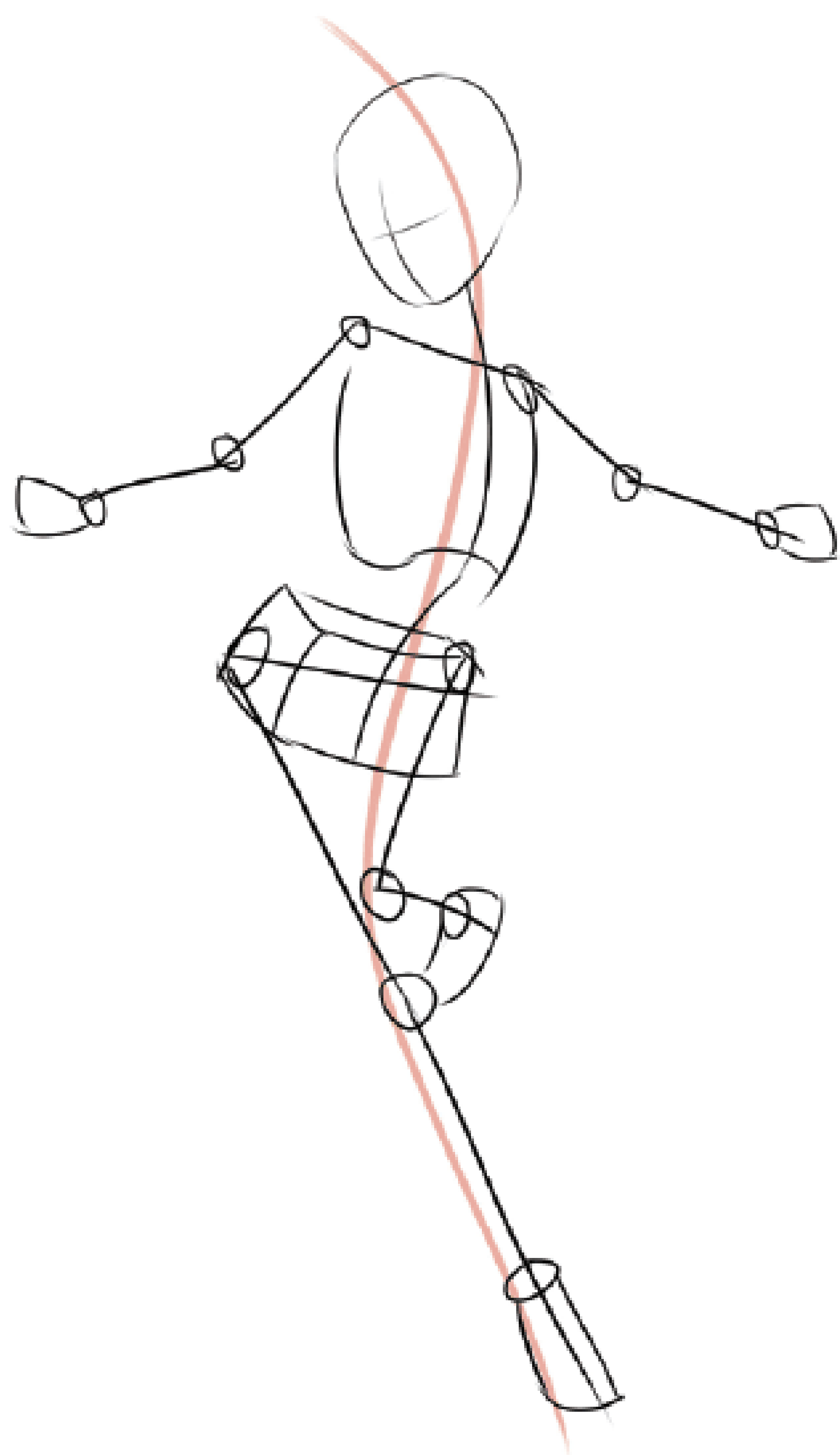
2 根据动势线简单地画出身体的走势，要注意身体比例的正确性。

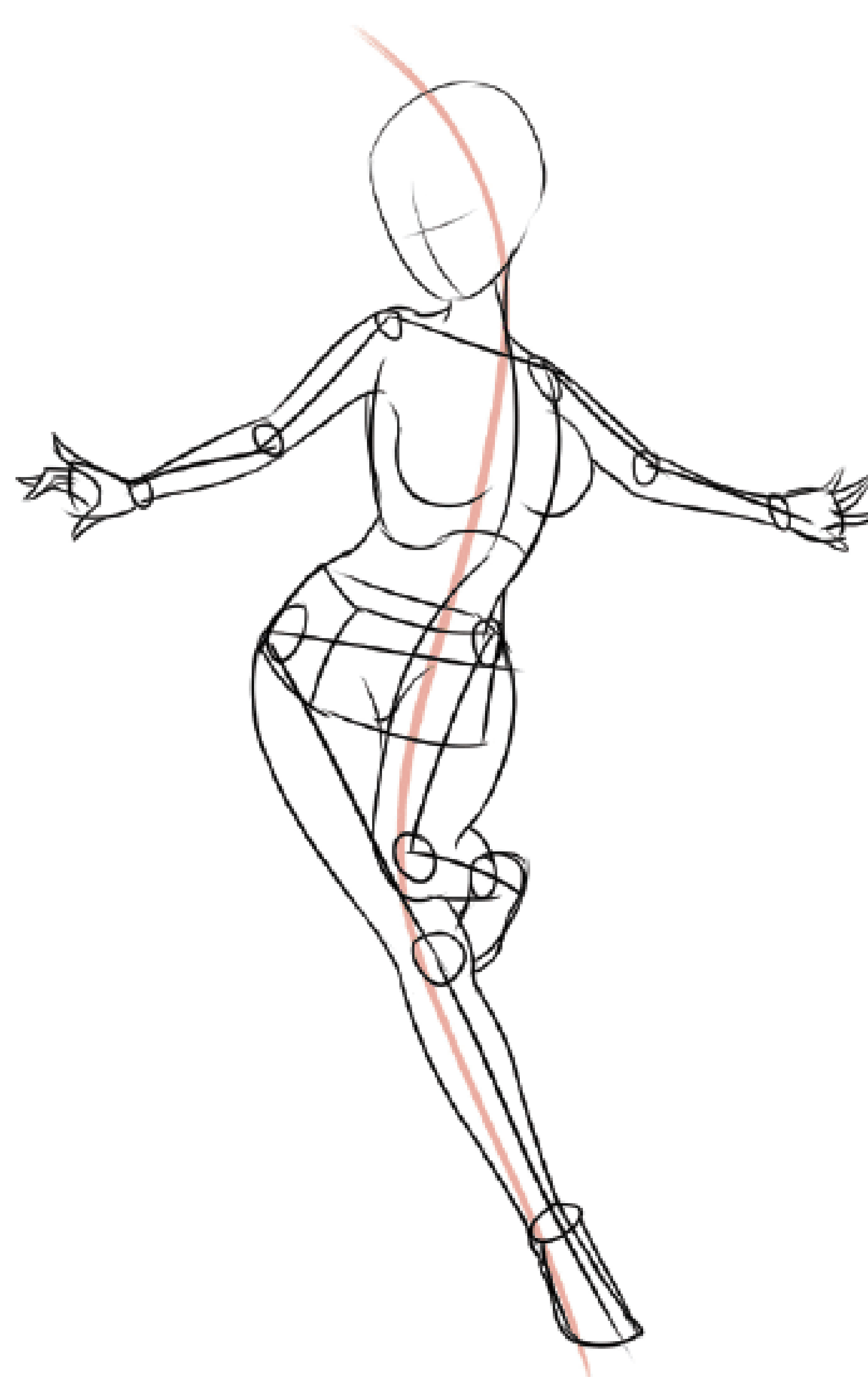


3 在大势的基础上再去处理手臂的走势，这样人物的动态基本确定。



4 用圆圈标记出人物的关节点，再简单地绘制出人物的手和脚。





5 根据脊椎的动态线，简单地绘制出人物胸腔和盆骨的大致形状。

6 在前面的基础上，绘制出人物的身体结构，这里要注意女性的基本特征。

7.1.2 设计形象





1 根据十字基准线，简单地绘制出人物的五官及脸型。

2 根据头型，给人物设计发型，只需要简单地勾勒出大致轮廓即可。





3 开始给人物设计服饰。古风游戏的人物，服饰没有什么特别的考究，一般都是在古风的基础上进行创新的。

4 在大致形态基础上细化人物服饰的细节部分，给人物的衣服添加细节，使服饰更加精细。





5 给人物的衣袖、胸部的服饰以及短裙添加褶皱。

6 细化人物头发的发丝，使头发更加层次分明，并添加发饰。

7.1.3　描绘线稿





1 新建图层，根据草图开始描绘线稿。使用干净的线条从人物的脸部开始绘制。

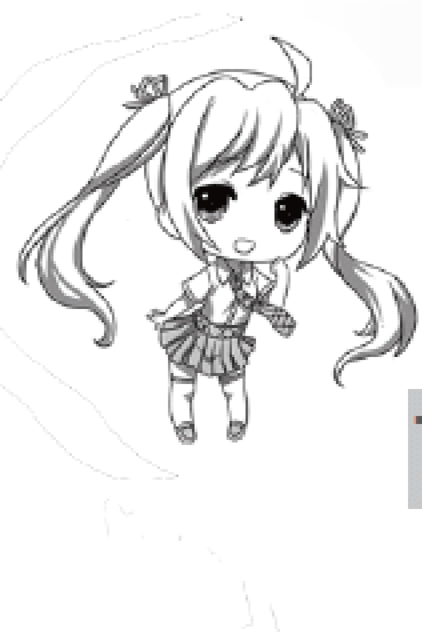
2 继续根据头发的轮廓线，绘制出人物的头发部分。



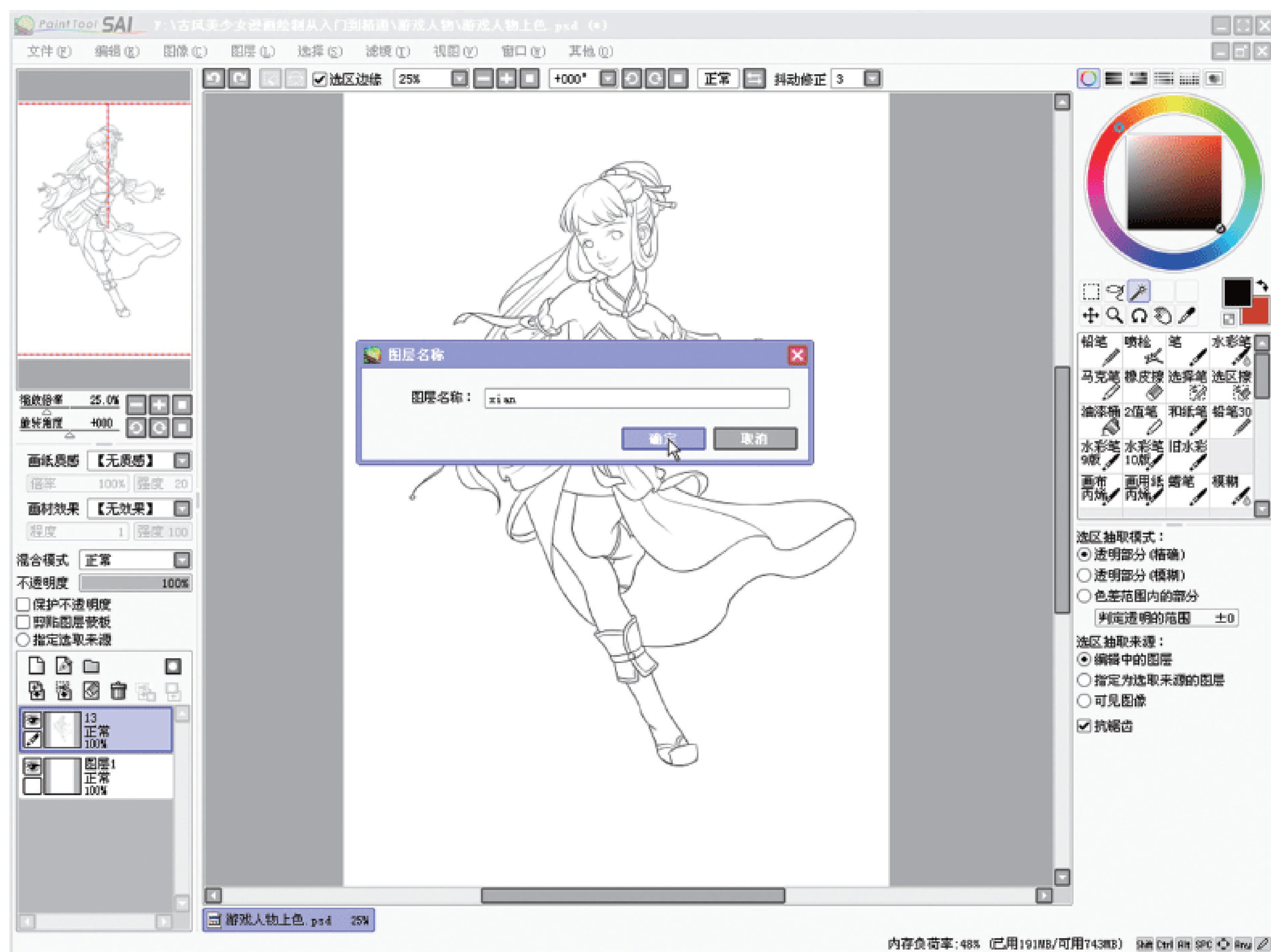


3 接着上一步，新建一个层，绘制人物的服饰和身体部分。分图层绘制更方便修改。

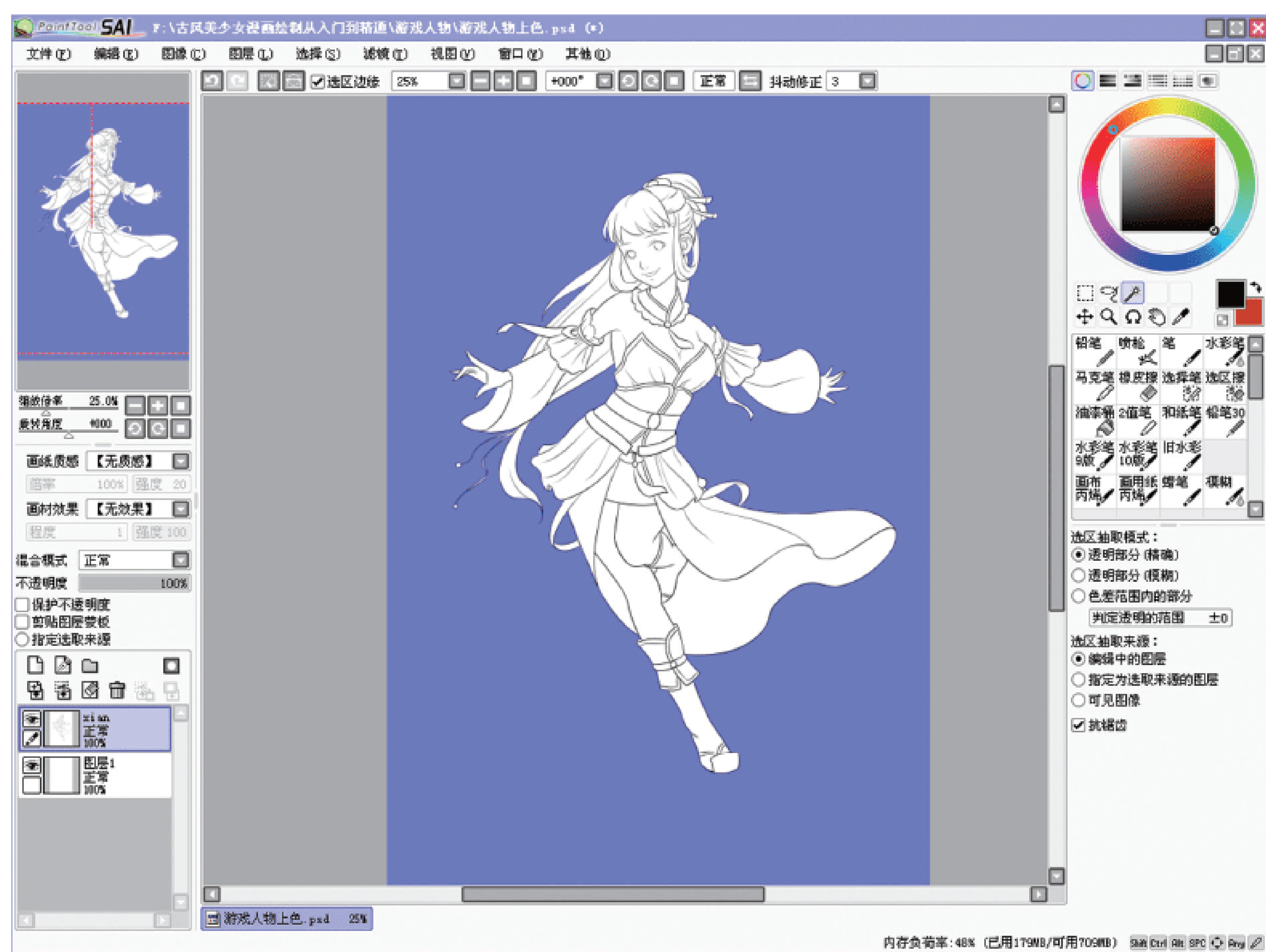
4 画出褶皱，擦去多余的线条，清理出干净的线稿，为后面的上色打下基础。



7.1.4 平铺底色



1 删去绘制线稿时的多余图层，保留最终的线稿层，双击图层可给图层命名。



2 在线稿层用“魔棒”工具选择线稿图层的周边区域。







3 在“选择”菜单中选择“反选”命令，这时选择的会是整个人物部分。







4 在线稿图层下面新建图层，使用“油漆桶”工具随意选择一个颜色，对人物进行填充上色。去掉蚂蚁线的快捷键为Ctrl+D。







5 上完色，注意检查一下一些细节部分，如果有选择不到的地方而没有上色，需继续填充上色。







6 在“图层2”上新建“剪贴蒙版”图层，命名为“皮肤”，开始给皮肤上色，新建步骤，即新建图层后选中图层模式中的“剪贴图层蒙版”复选框即可。这个方法能使绘画时不会画到人物之外的空白区域。



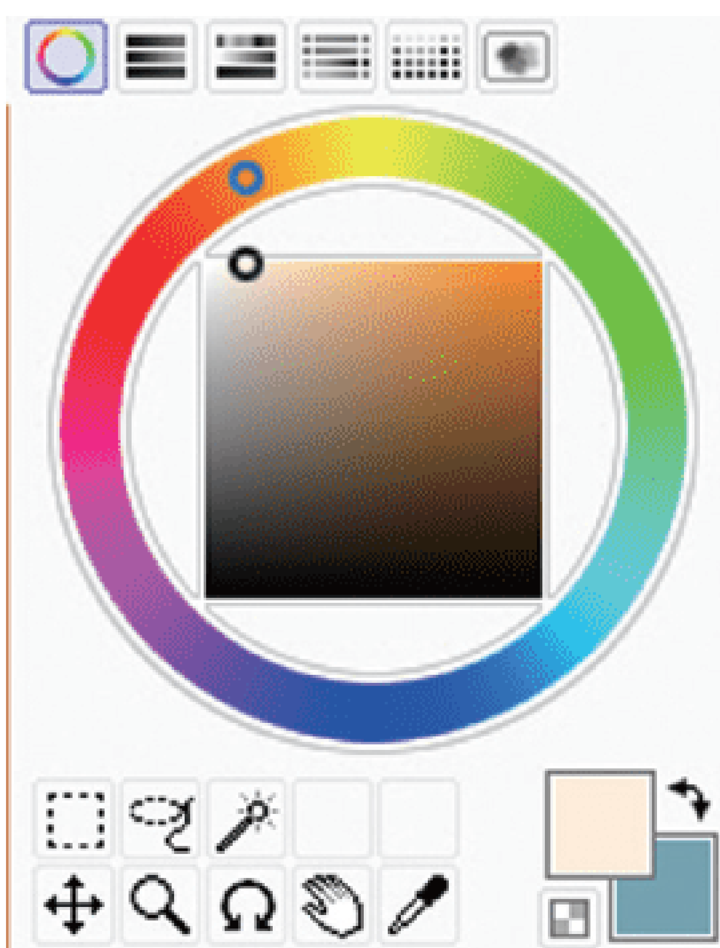




7 使用“魔棒”工具选择人物裸露在外的皮肤时，会有一些小缝隙的地方选择不到位，这时候就可以使用“选择笔”和“选区擦”工具来进行加选和减选。







8 选择一种偏黄的浅色作为皮肤的颜色，给人物的皮肤进行填上色。







9 选择一种绿色作为人物的整体色，给人物的衣裙、靴子等上色，注意颜色的分布。

10 选择人物的衣领边、袖子、腰带、衣服边等，注意上色时对色块分布的设计。

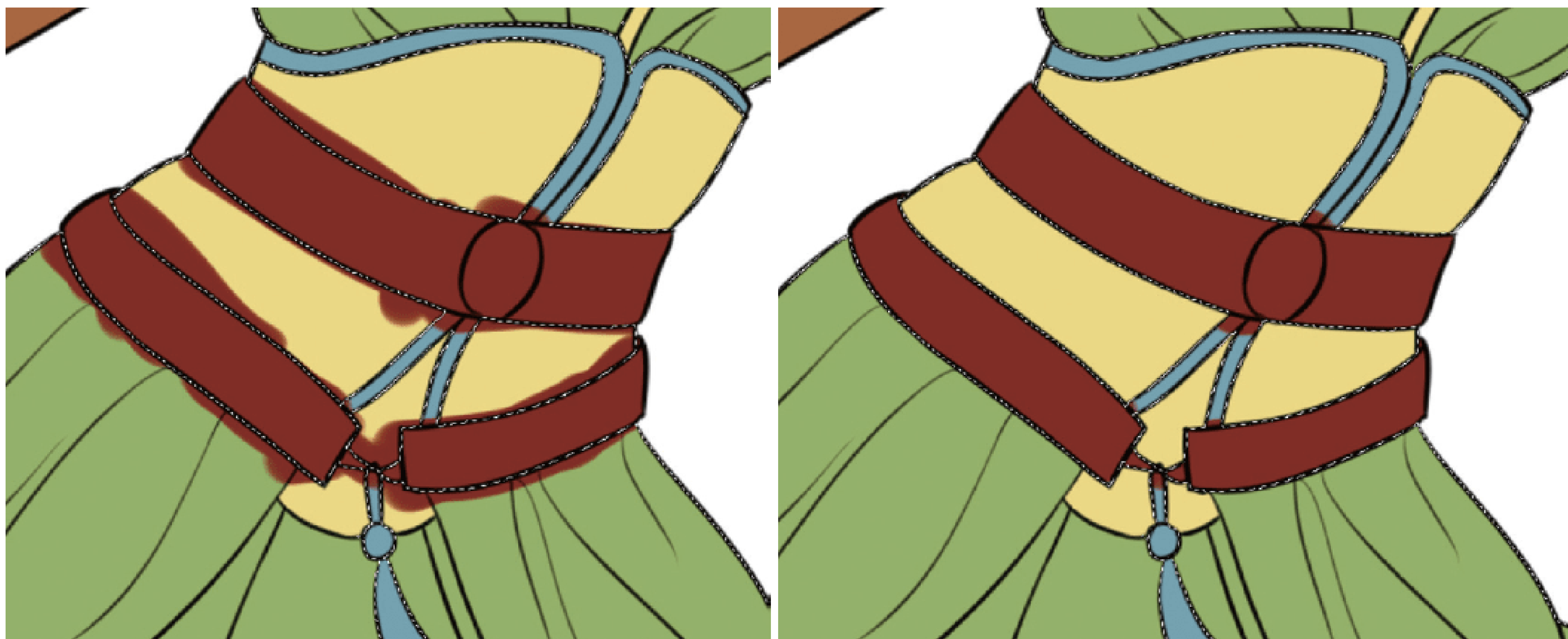




11 选择浅黄色进行填充。选择绿色的相近色搭配能使画面协调。

12 给人物的头发选择一种浅咖啡色进行填充，保持画面的暖色倾向。





13 继续选择一种深一些的红色，给人物的腰带添加颜色，这样的深色能压住画面，使其不会显得太飘浮。



14 选择绿色对比色，一种比较艳丽的红色给袖子上的飘带、衣领和腰带上的飘带填充颜色。这种小部位的对比色能增加画面的冲击力，使画面更具活力。



15 选择白色，给人物眼睛的眼白上色。







16 给眼球上一种跟衣裙一样的颜色。





17 最后给人物的发饰、小短裙以及鞋子等上色，一个以绿色为主调人物的底色就铺完了。



7.1.5　深入细化



1 选择一种比皮肤颜色更深的偏红颜色作为皮肤的阴影颜色，给人物的皮肤添加阴影。



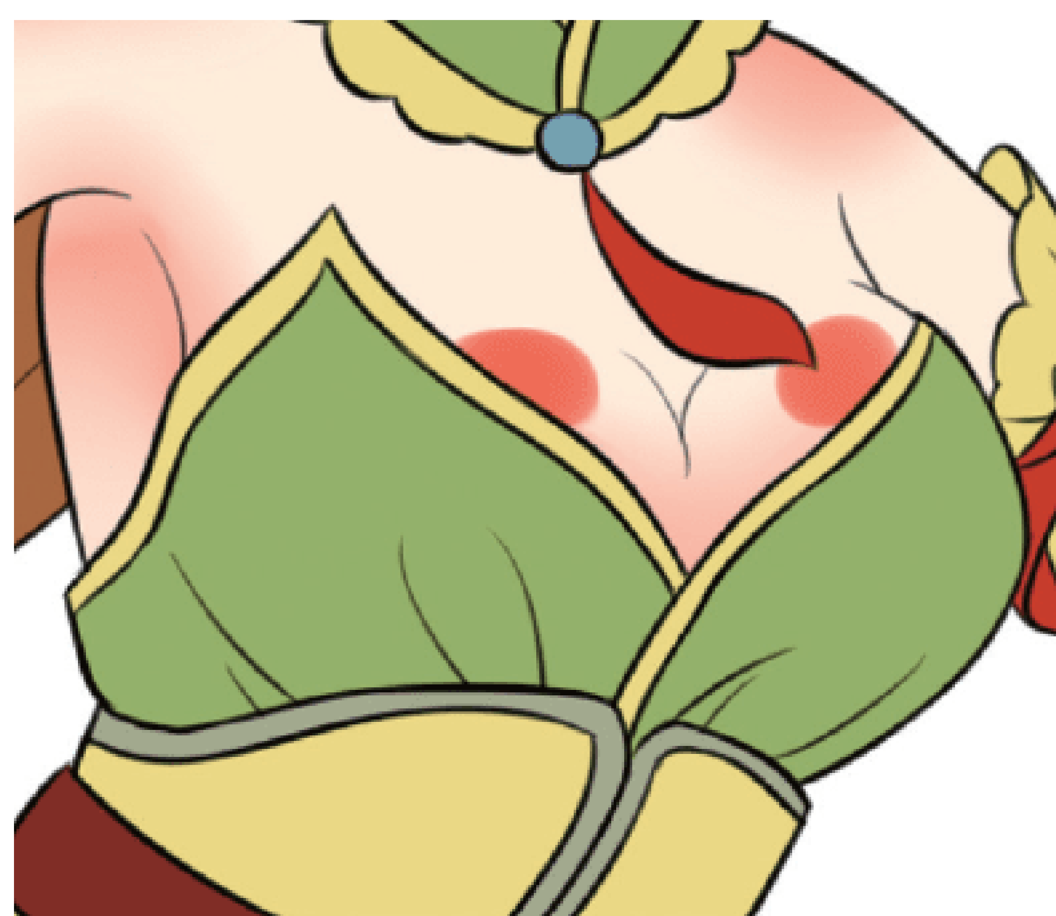
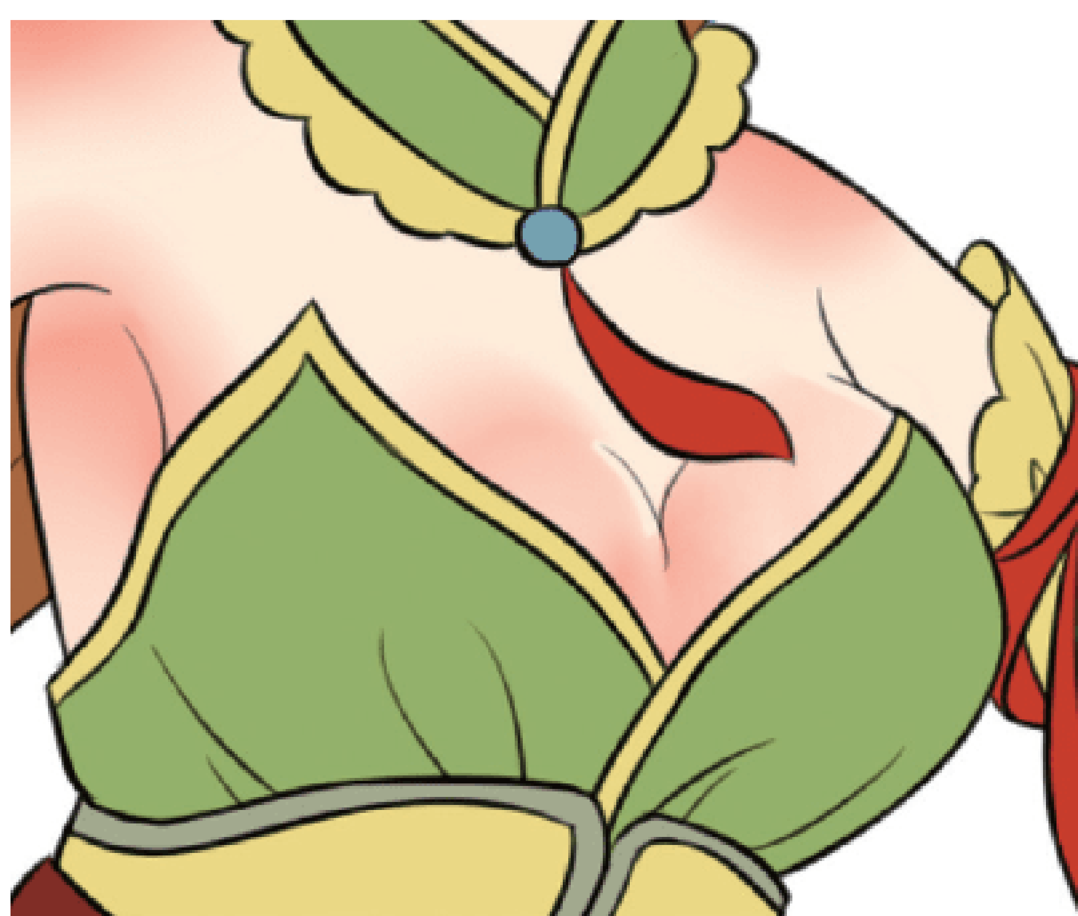
2 使用“水彩笔”工具将皮肤的阴影晕染开，使得人物的皮肤颜色和阴影的颜色融合得更加协调。








3 给人物的脸颊添加腮红，然后使用“水彩笔”工具将其晕染开。

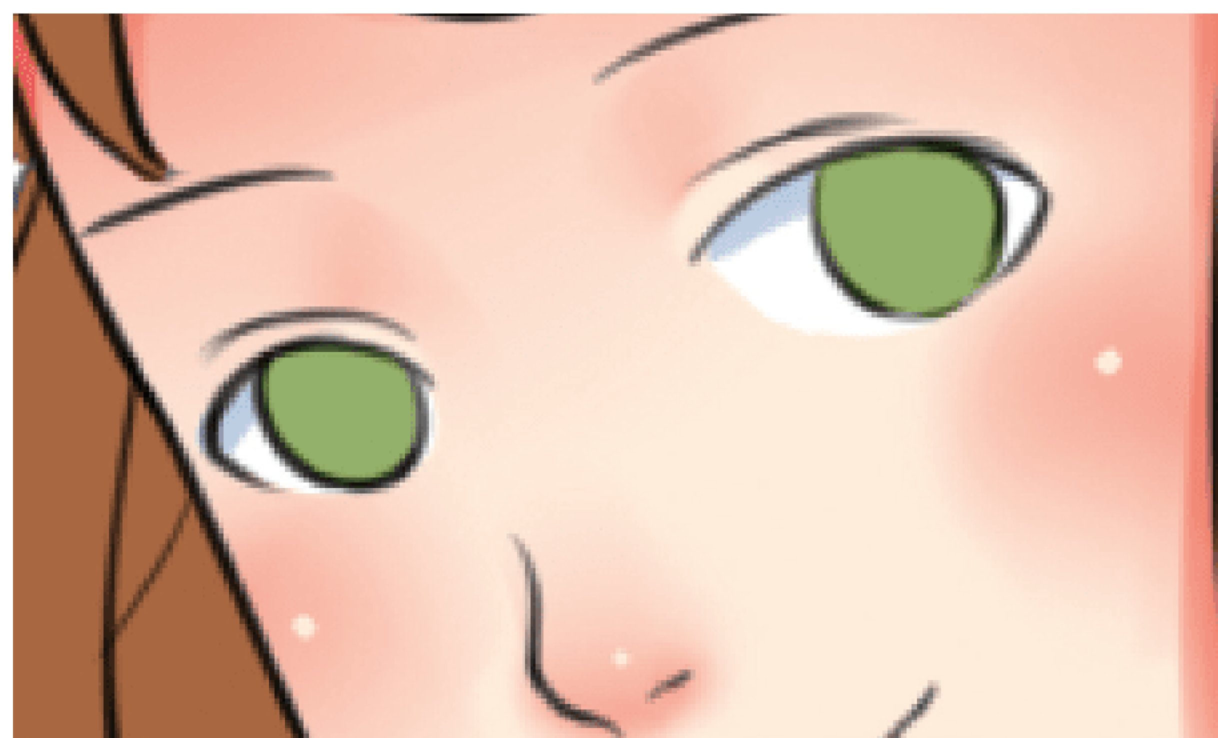
4 重复上面的步骤，给人物的胸部添加颜色，并晕染开，增加胸部的立体感。



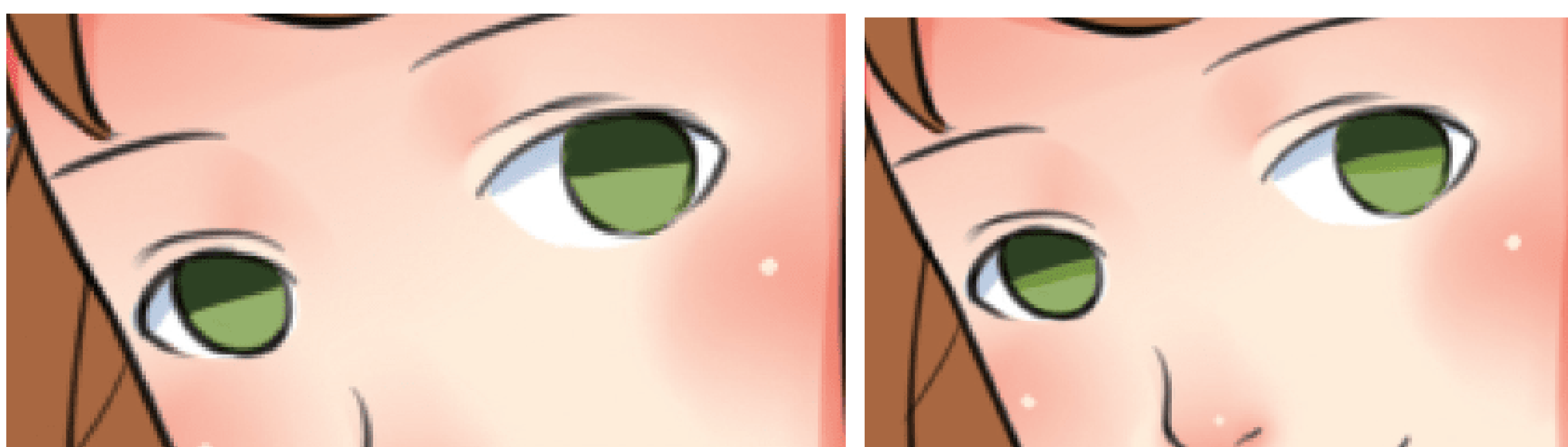
5 给人物的脸颊等各个关节点添加高光，使得人物的皮肤显得更加水嫩，有光泽。



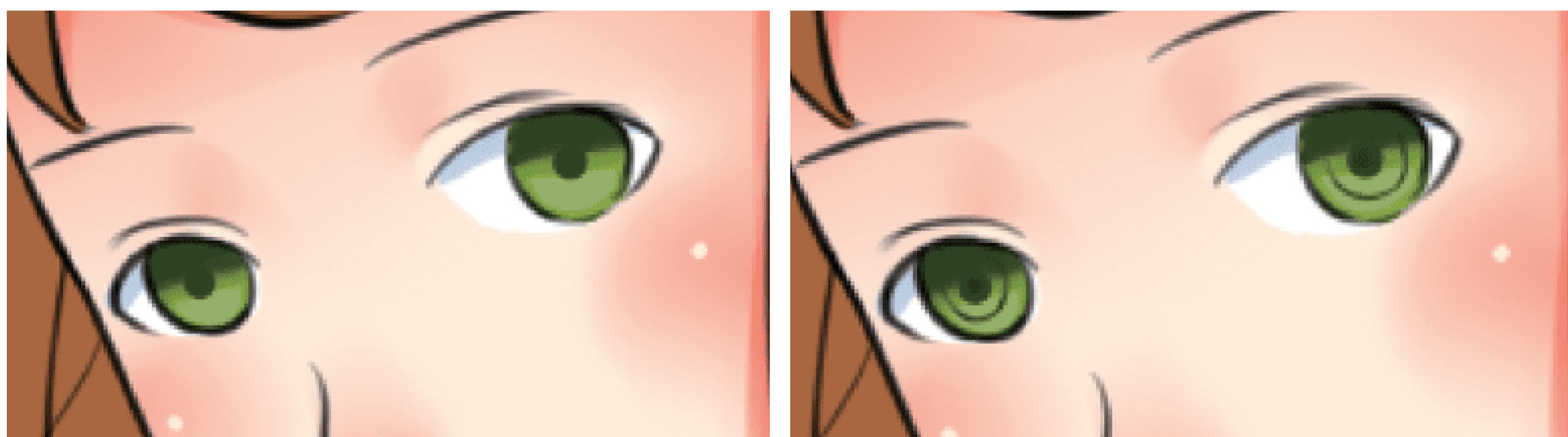




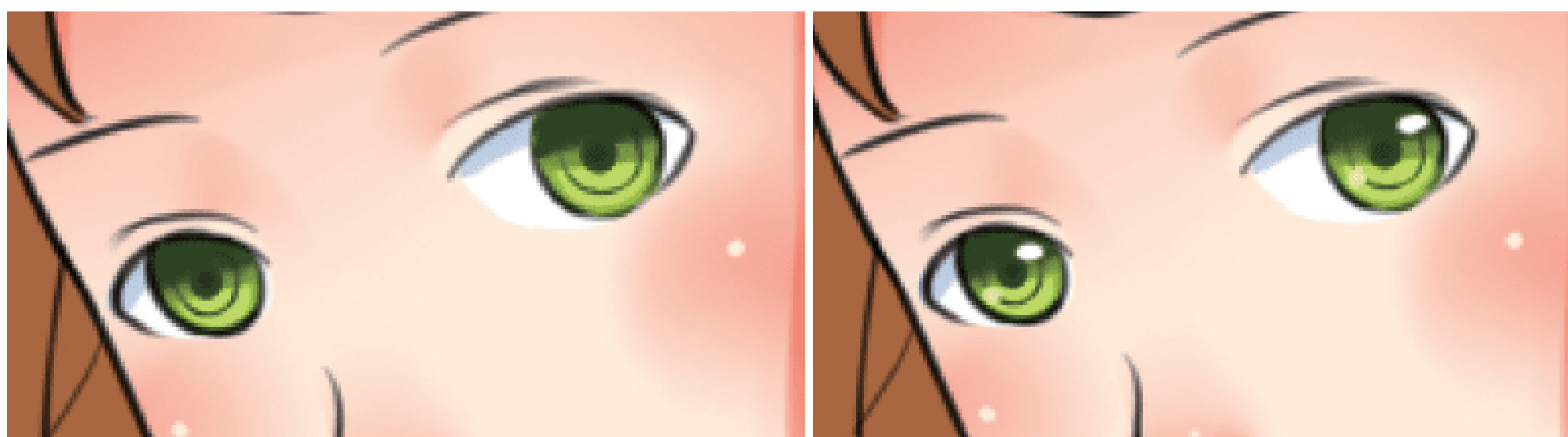
6 给眼白添加阴影，选中“保护不透明度”复选框，这样就不会画到图层的空白区域。



7 选择比人物眼球更深一些的颜色，为人物眼球添加不同层次的阴影。

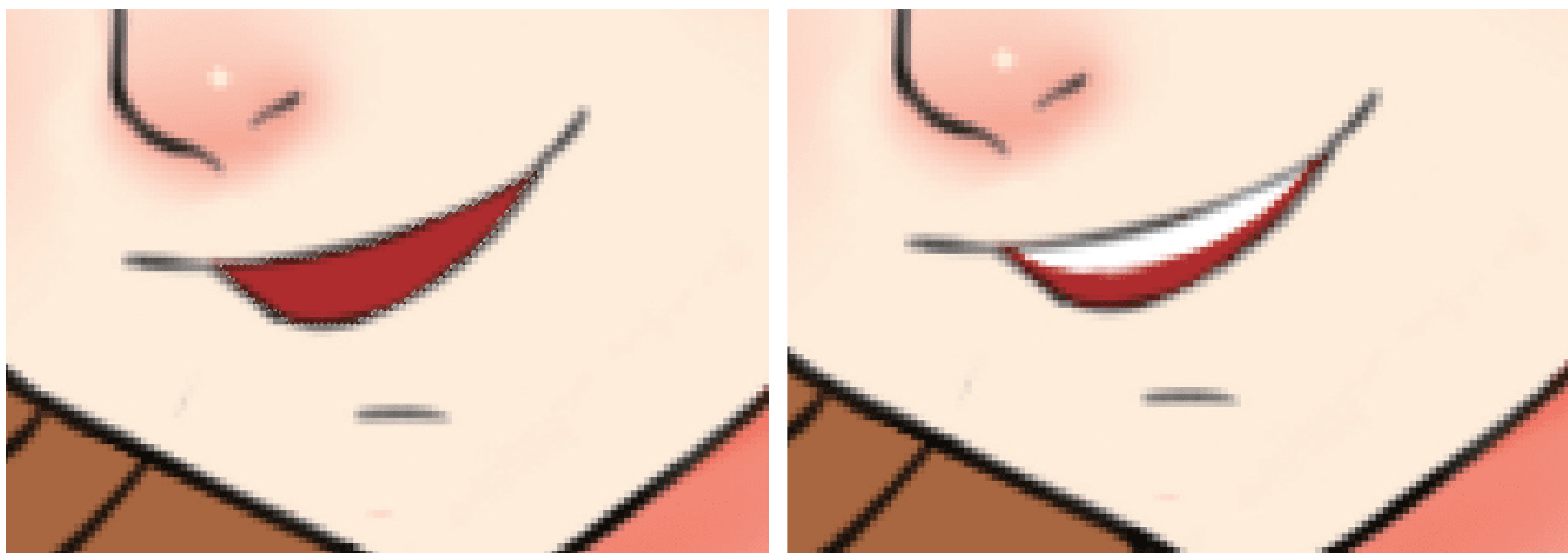


8 选择深色，详细地绘制出人物的瞳孔。



9 给人物的眼睛添加反光和高光，使得眼睛更加透亮传神。

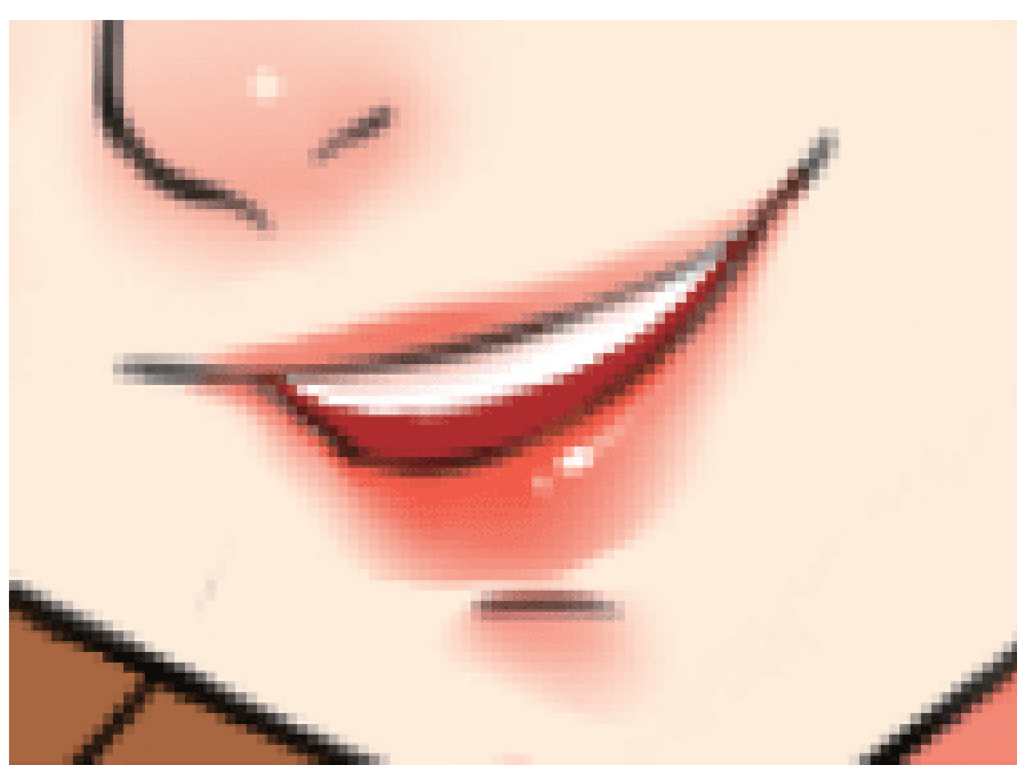




10 给人物的嘴巴和牙齿上色。



11 继续给人物的嘴唇上色，并使用“水彩笔”工具将嘴唇的颜色晕染开。



12 选择一种亮色给人物的嘴唇添加高光。



13 继续给人物的衣服添加阴影颜色，使得人物的衣服更加立体。









14 使用“水彩笔”工具将人物衣裙的阴影晕染开。

15 给人物的花边袖和腰部添加阴影。





16 继续将阴影晕染开，使得画面看起来过渡得更加自然。

17 重复上面的操作，给人物的头发添加阴影。







18 将头发的阴影晕染开，让其跟头发的颜色相融合。

19 使用阴影的颜色，根据头发的结构，绘制出头发的层次来。





20 继续细化人物的头发，使其过渡得更加自然，层次更加分明。



21 给人物的头发添加亮一些的高光，这样，人物的头发便绘制完成。





22 给人物领结、花边袖以及腰带上的红飘带添加阴影。





23 使用“水彩笔”工具对阴影进行晕染，并进行过渡。





24 细化人物的鞋子，给鞋子添加阴影。





25 给鞋子添加高光，这样，鞋子的绘制完成。







26 选择深一层的颜色给人物的腰带添加阴影，然后进行过渡。

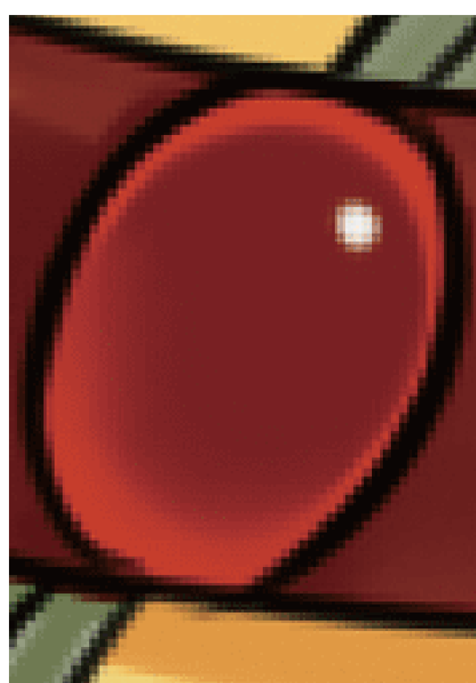




27 继续细化人物的腰带，最后添加高光，使得腰带更加立体。



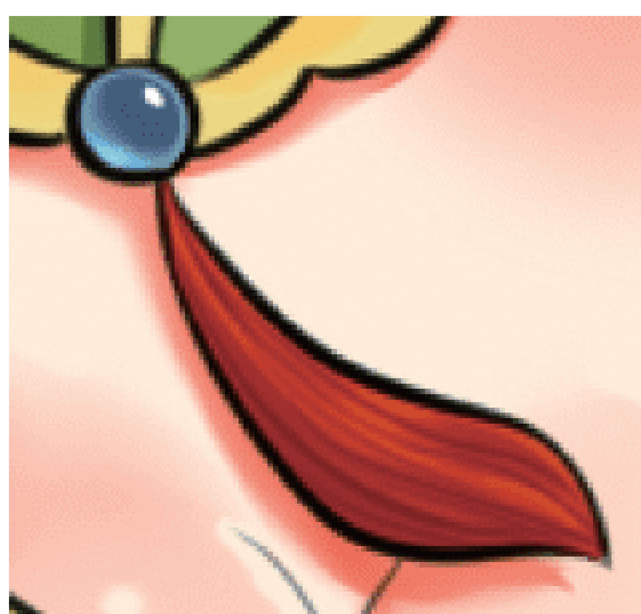
28 细化人物的腰带的边，然后在边最突出的地方添加高光。







29 绘制出腰带上的玉扣以及头发上的发饰。绘制时注意各种饰品的材质表现。



30 绘制衣领处装饰品上的珠子。



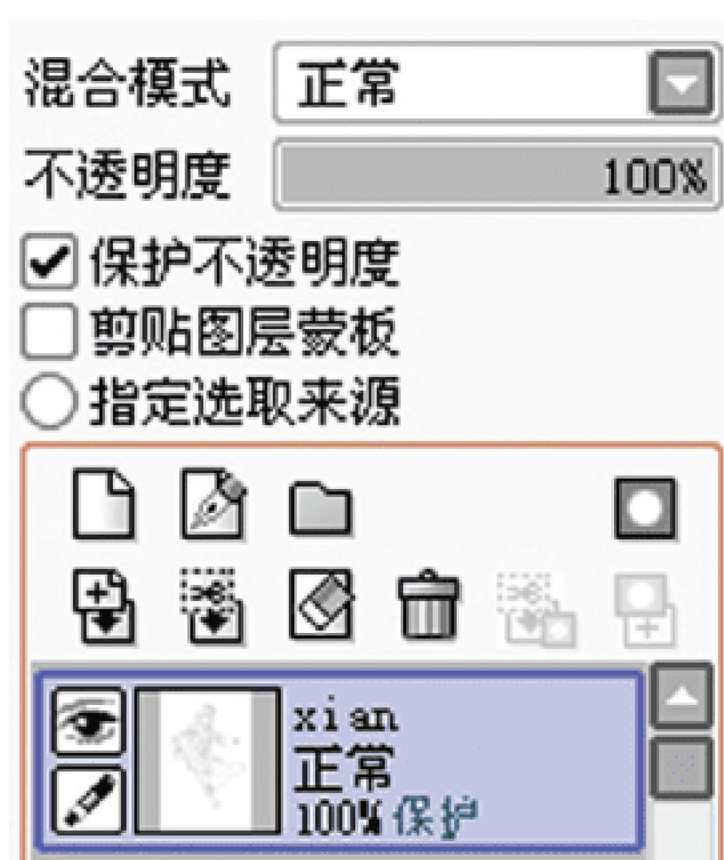
31 这样人物的上色基本绘制完成，一个可爱的小萝莉就展现在画面上了，接下来就是细节的添加与深入了。







7.1.6 完善画面





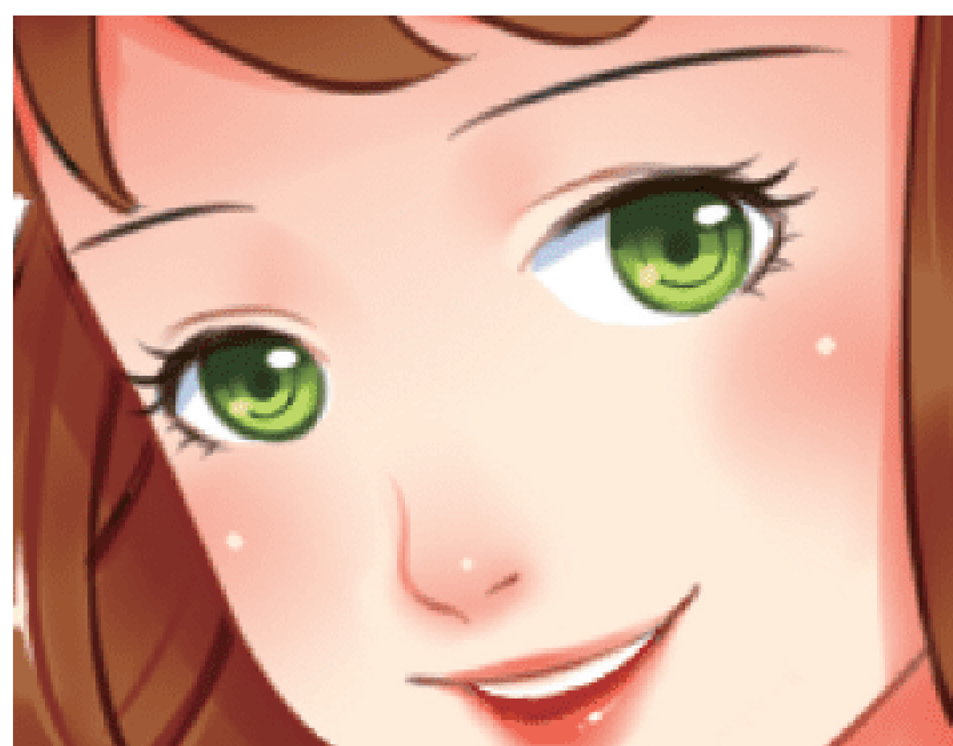


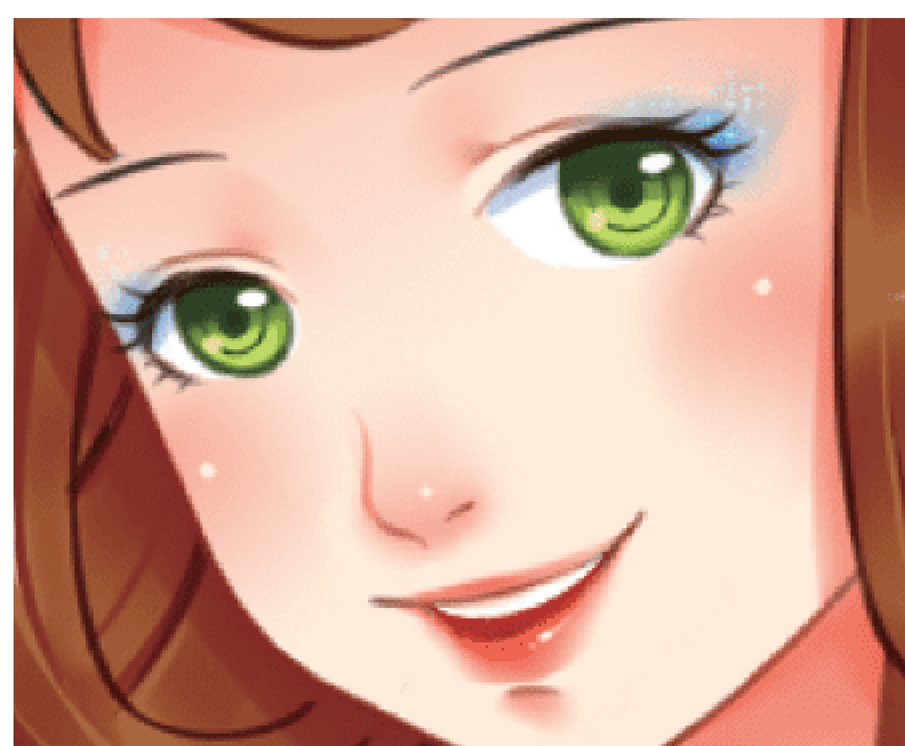
1 将人物的线稿保护起来，即选择线稿图层，选中“保护不透明度”复选框，开始给线稿上色。





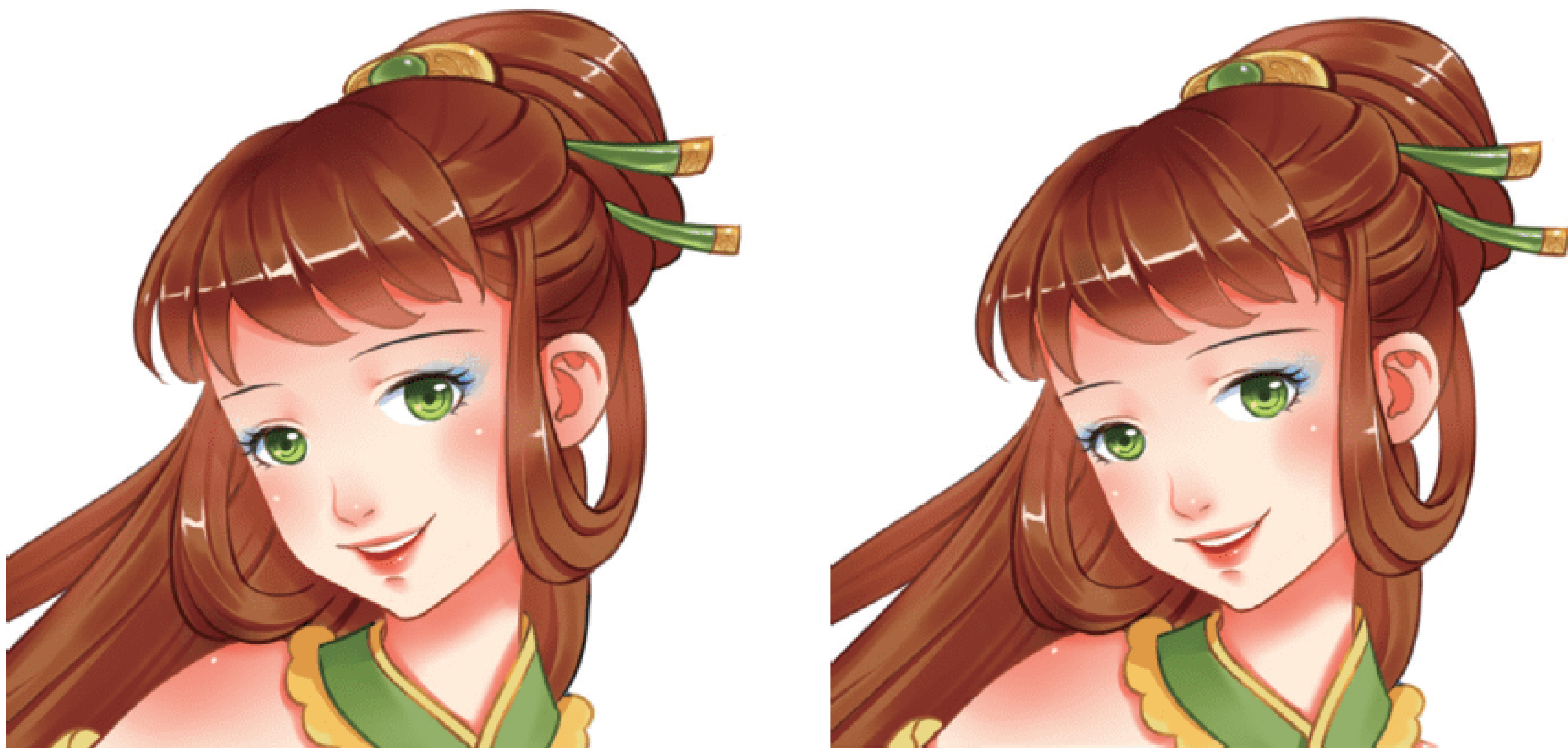
2 根据人物皮肤、衣服等的颜色，给人物线稿上色。注意线稿颜色也要随明暗关系的变化而变化。





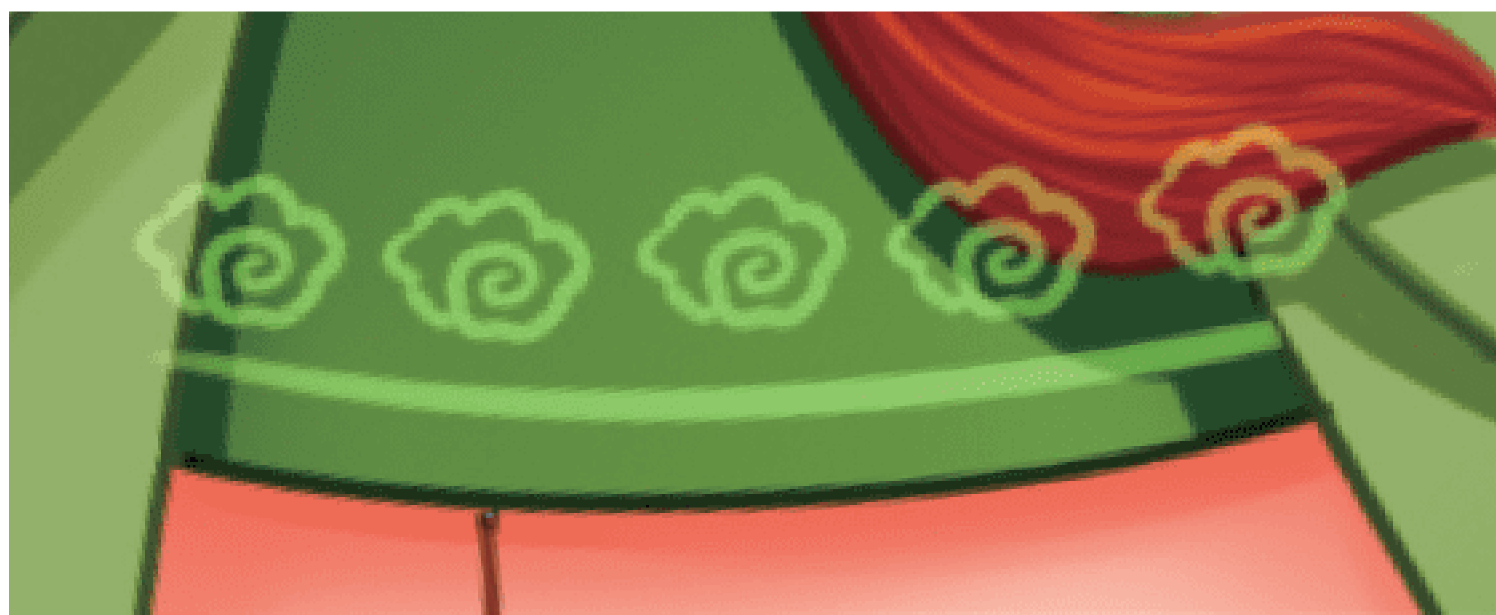
3 给人物添加美丽的长睫毛，使得人物更加可爱漂亮。

4 给人物的眼尾添加一层淡蓝色的眼影，使人物更加靓丽。

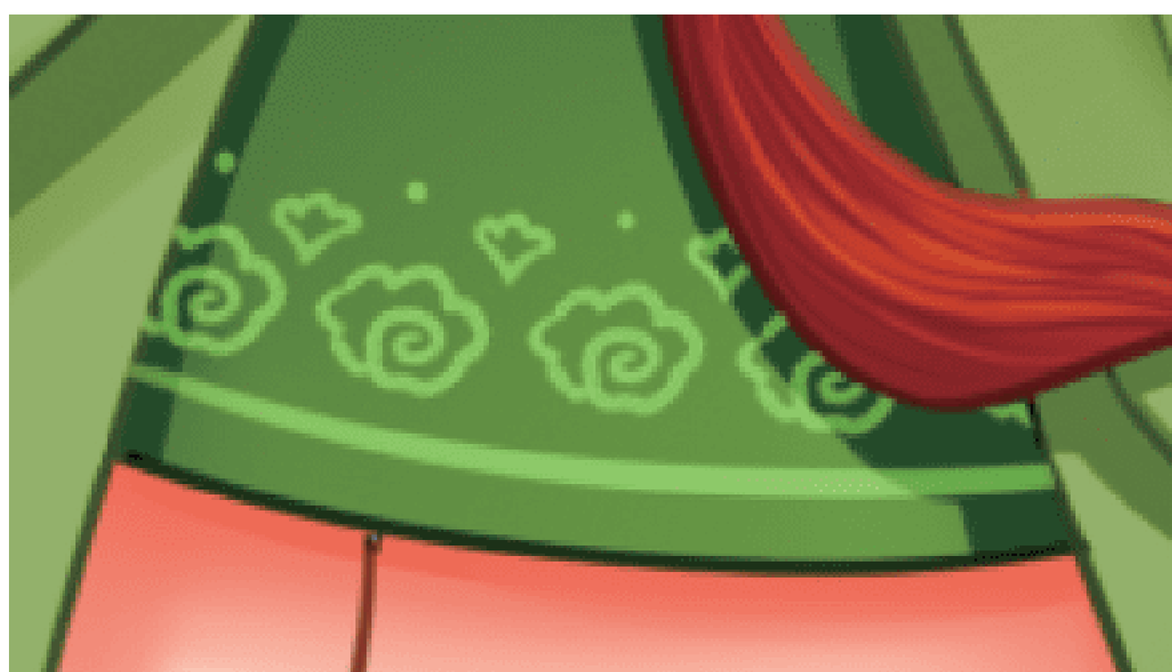


5 选择皮肤阴影的颜色作为头发的环境色，给人物的头发添加环境色。





6 新建图层，给人物的短裙添加花纹，将图层的模式改成“滤色”。



7 擦去多余的部分，并添加阴影，这样，花纹绘制完成。



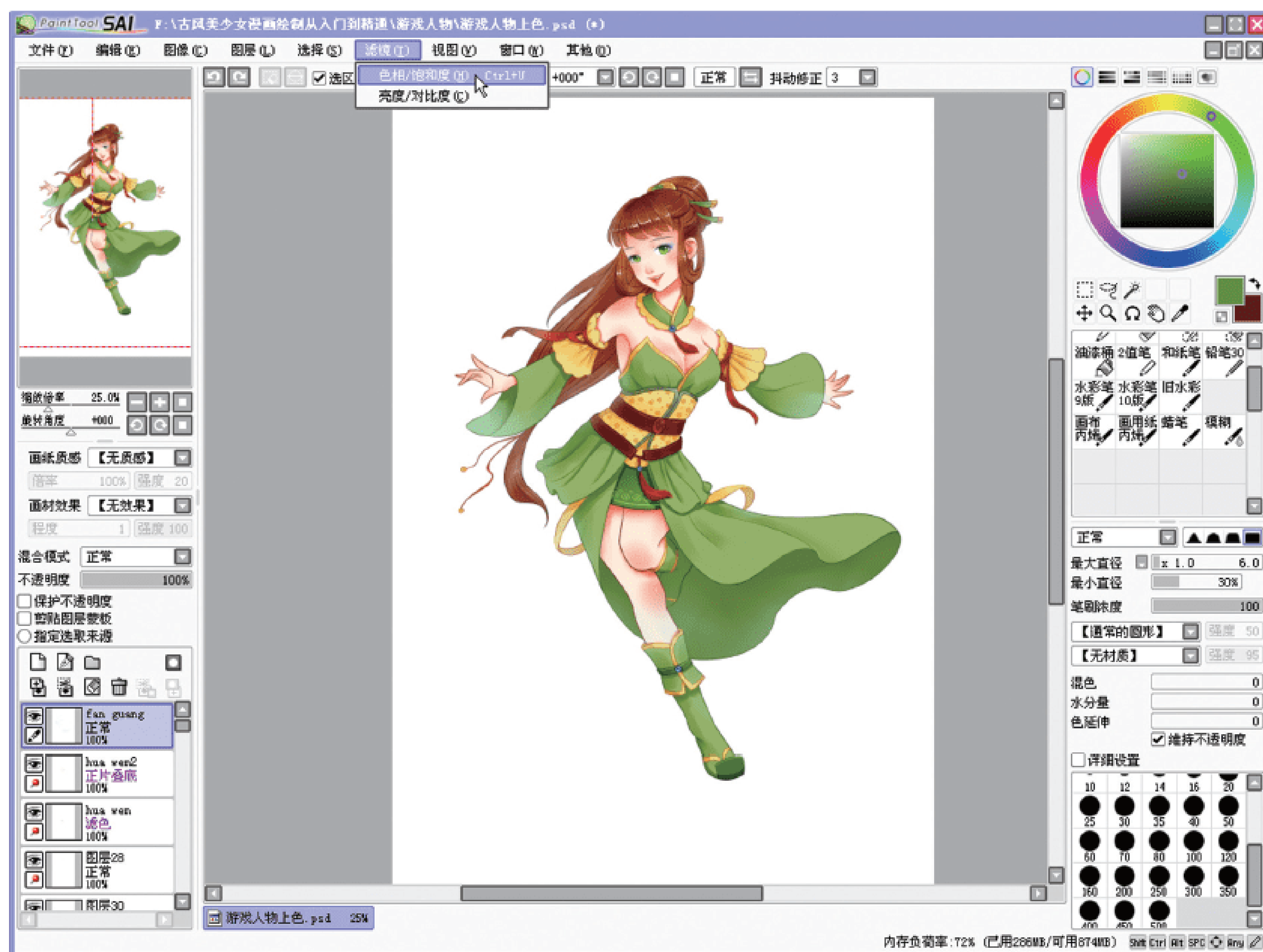




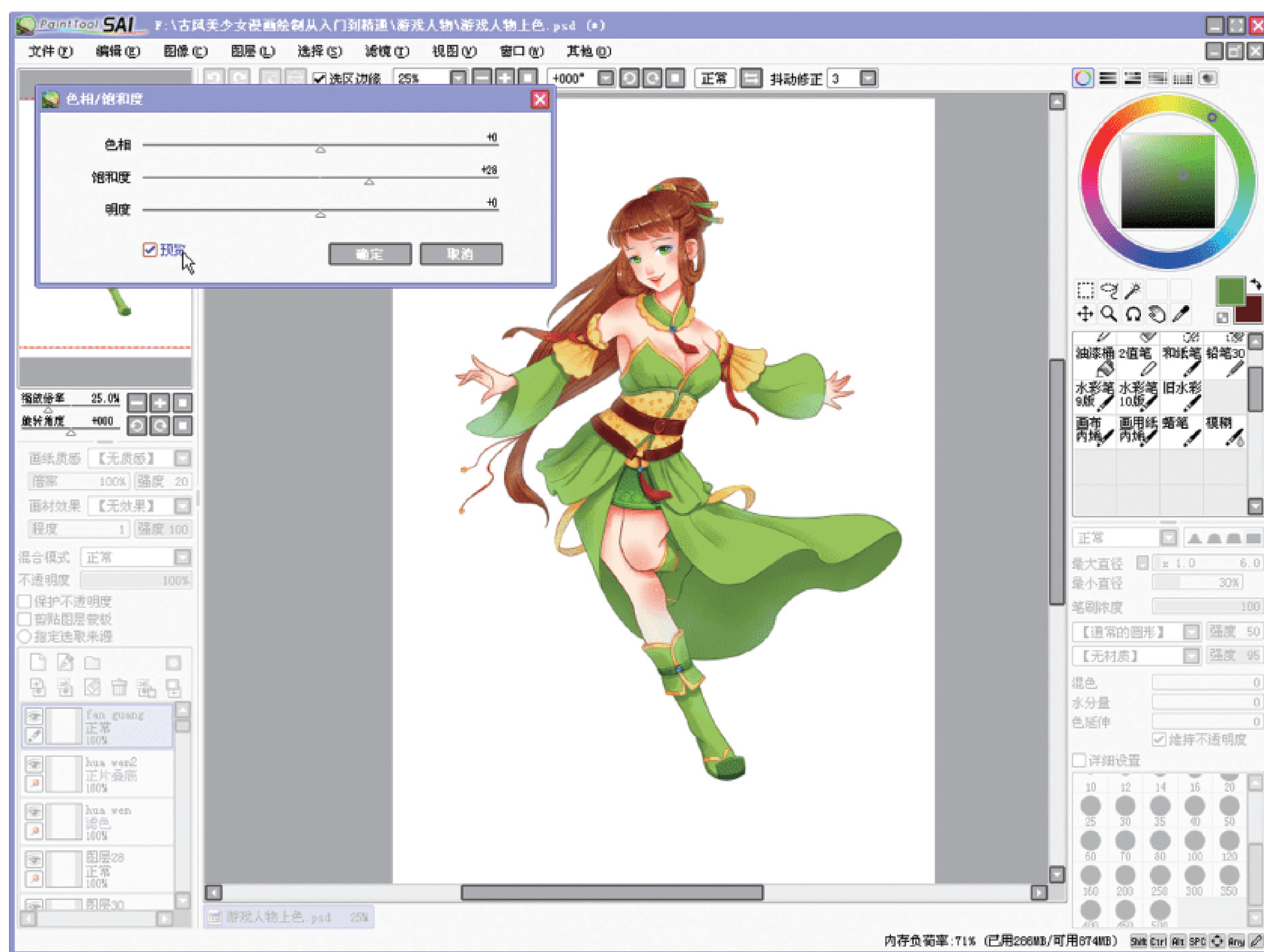


8 继续新建图层，给人物的腰带添加花纹，注意图层的模式为“正片叠底”，这样花纹的明暗会根据下面图层的明暗变化而变化。

9 选择一种淡淡的颜色作为环境色，添加环境色，使画面更加精美，更加贴切自然。



10 单击“与编辑中的图层链接”按钮可对整体画面进行调整，使用“滤镜”菜单中的“色相/饱和度”命令对画面的整体色彩进行调节。



11 增加画面的饱和度，使得画面的颜色更加艳丽、明亮，在调整时可随时选中“预览”复选框观察整体效果。

12 到这里人物的最终效果就绘制完成了，一个可爱的小萝莉展现在画面上了。作为游戏的设计，色彩会比较鲜亮，人物的服饰是根据古风的基础进行创新的，与现代审美相结合。

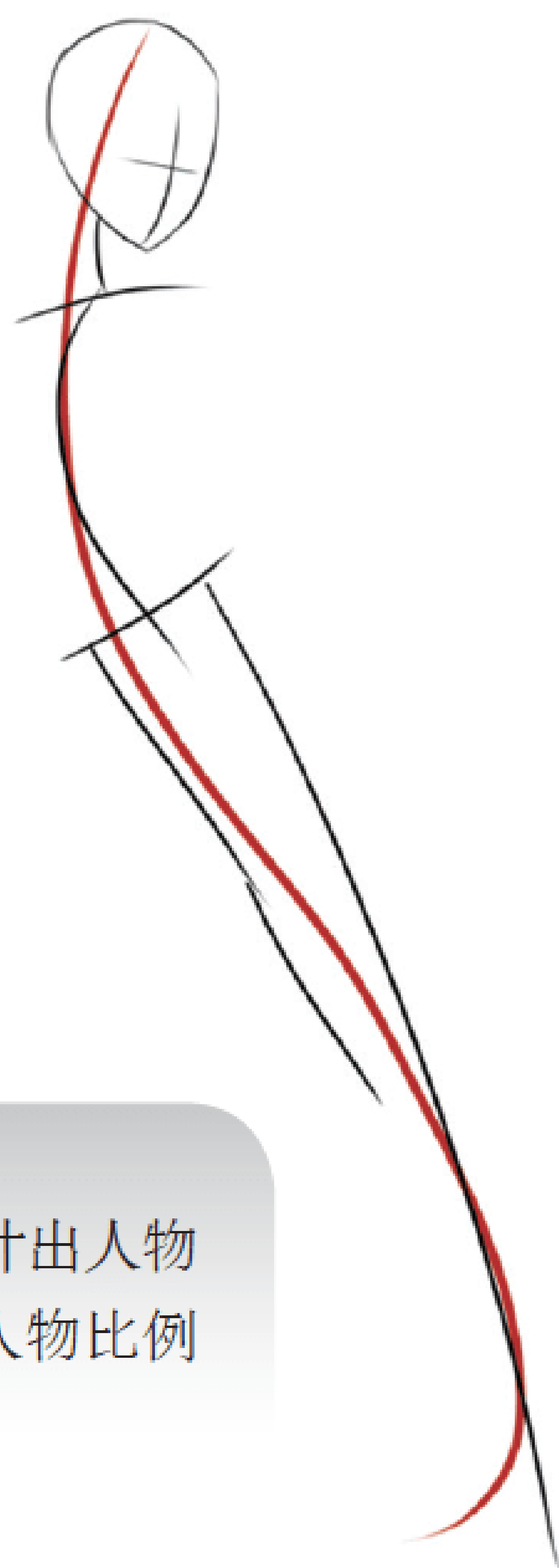
7.2 御姐——美艳女子的绘制

御姐指在外表、身材、个性和气质上成熟的年轻女性，是具备一些个性的少女或青年女性，她们给人以大姐姐的印象。

7.2.1 设计动作



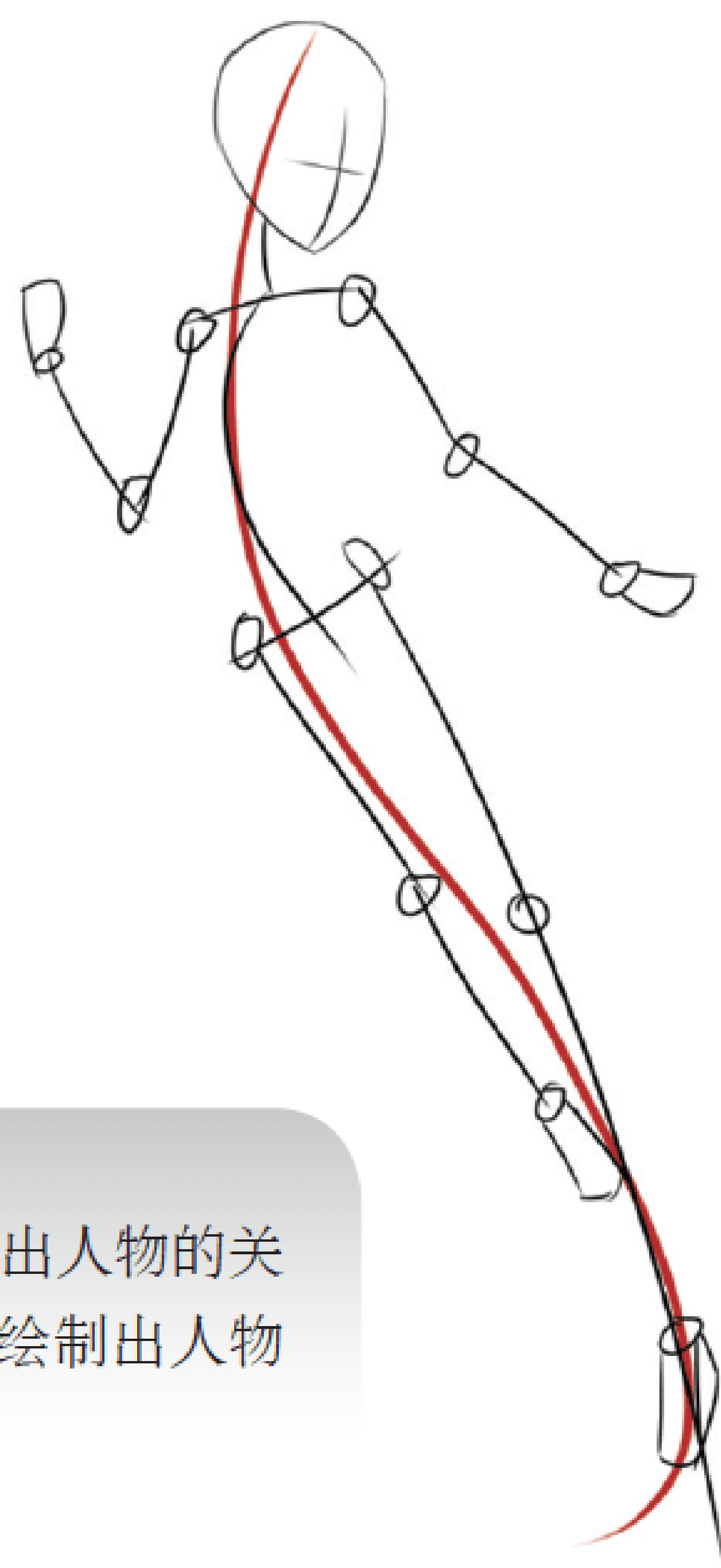
1 用红色线确定人物大致动势，游戏人物设计扭动幅度比较大。



2 根据动态线设计出人物身体的动态，注意人物比例要正确。

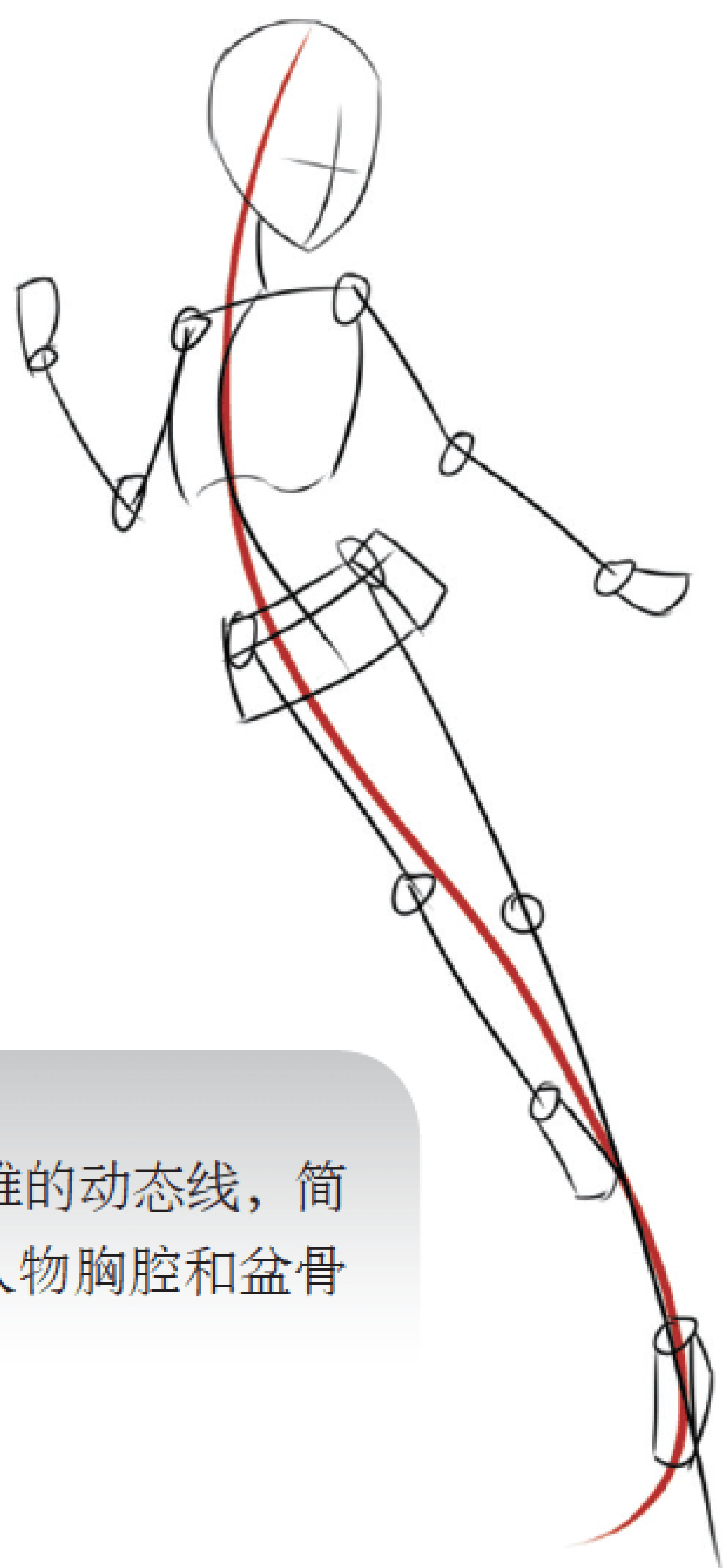


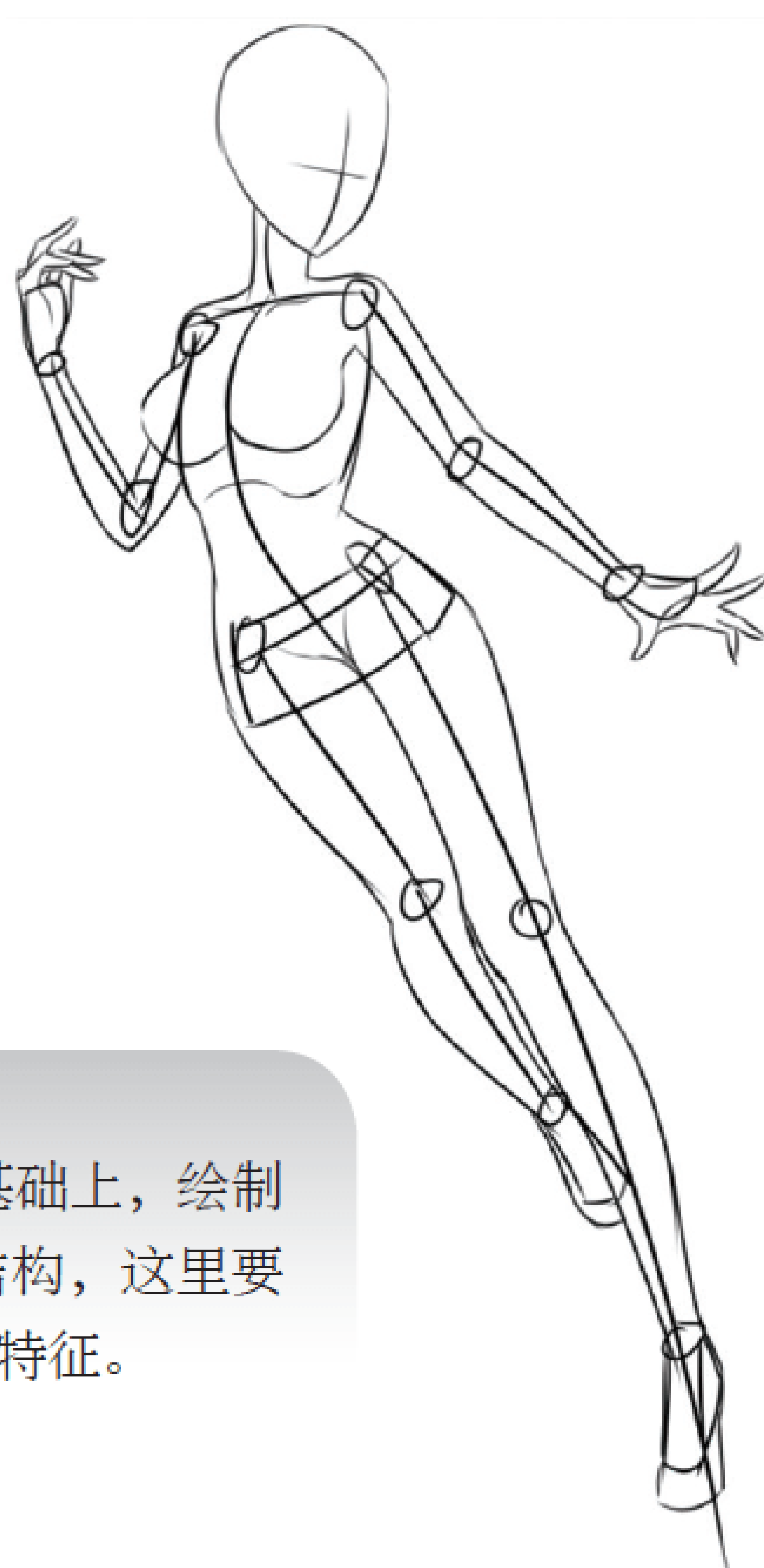
3 绘制出人物的手臂动态，给后续绘制人物身体结构做铺垫。



4 用圆圈标记出人物的关节点，再简单地绘制出人物的手和脚。







5 根据脊椎的动态线，简单地绘制出人物胸腔和盆骨的大致形状。

6 在前面的基础上，绘制出人物的身体结构，这里要注意女性的基本特征。

7.2.2 设计形象





1 根据十字基准线，简单地绘制出人物的五官和脸型。

2 根据头型，给人物设计发型，只需要简单地勾勒出大致轮廓即可。





3 开始给人物设计服饰，根据人物的身体结构和动态画出人物服饰的大致样式。

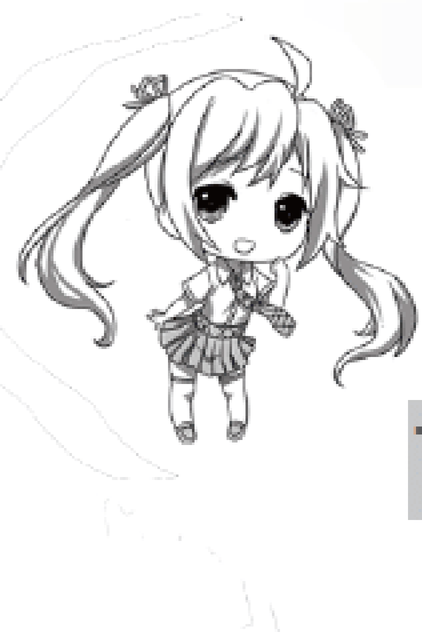
4 细化人物头发的细节部分，给人物的头发添加发丝和发饰。



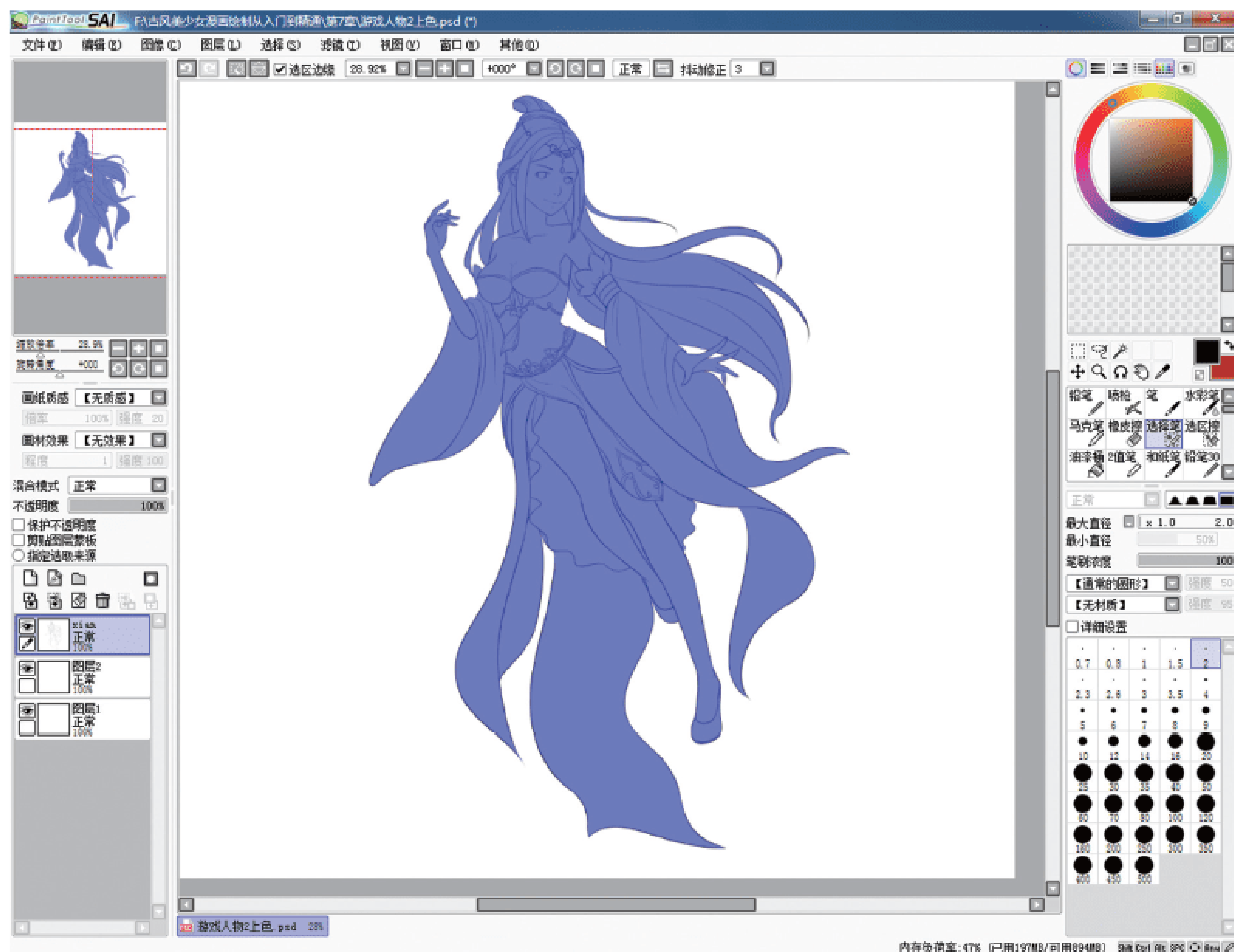


5 给人物的衣袖、胸部的服饰以及短裙添加细节和褶皱。

6 擦去多余的线条，描绘出干净的人物线稿，为后续的人物上色打下基础。



7.2.3 平铺底色



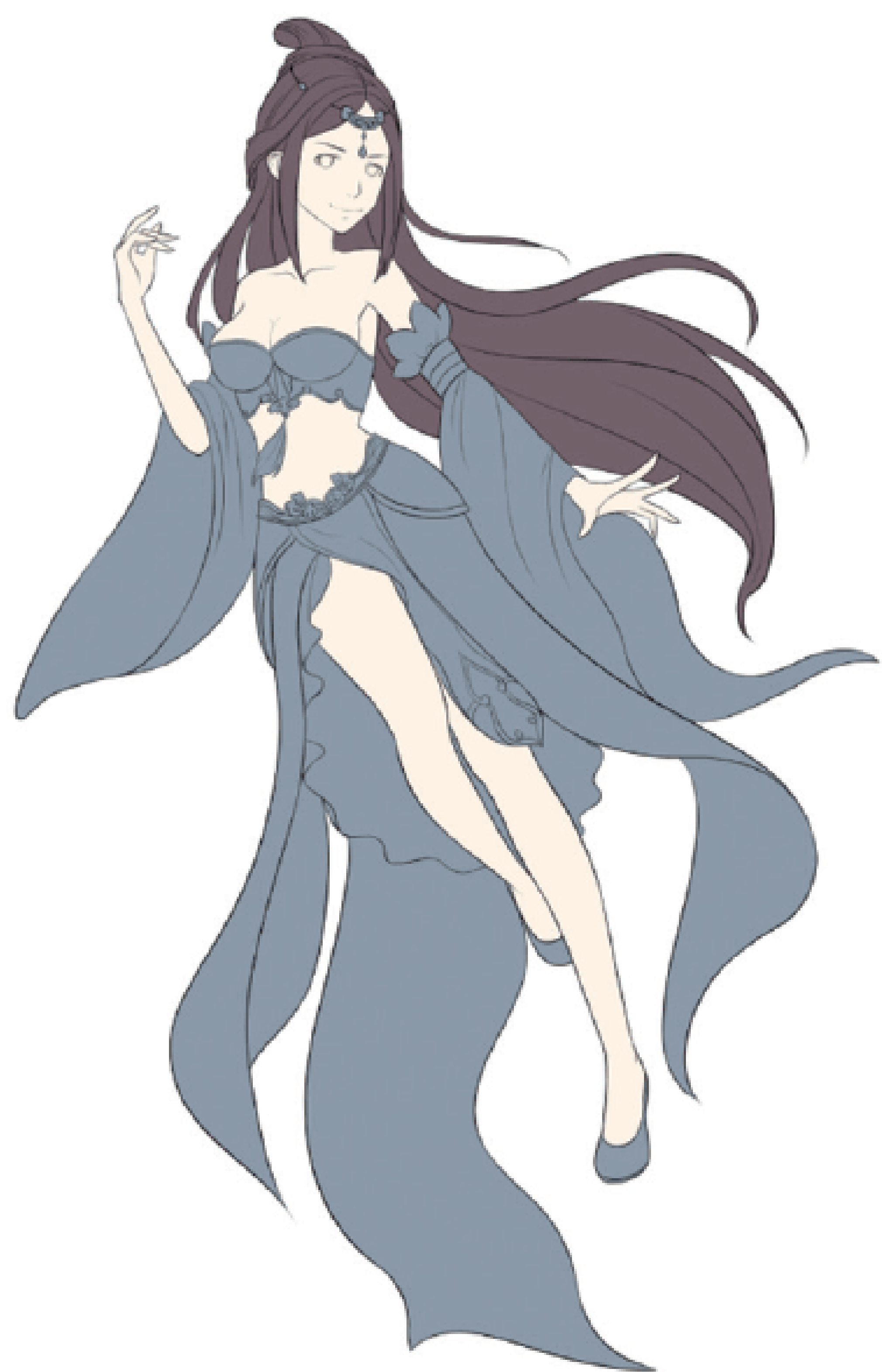
1 删去绘制线稿时的多余图层，只保留最终的线稿层，全选画布中的人物，开始给人物上色。

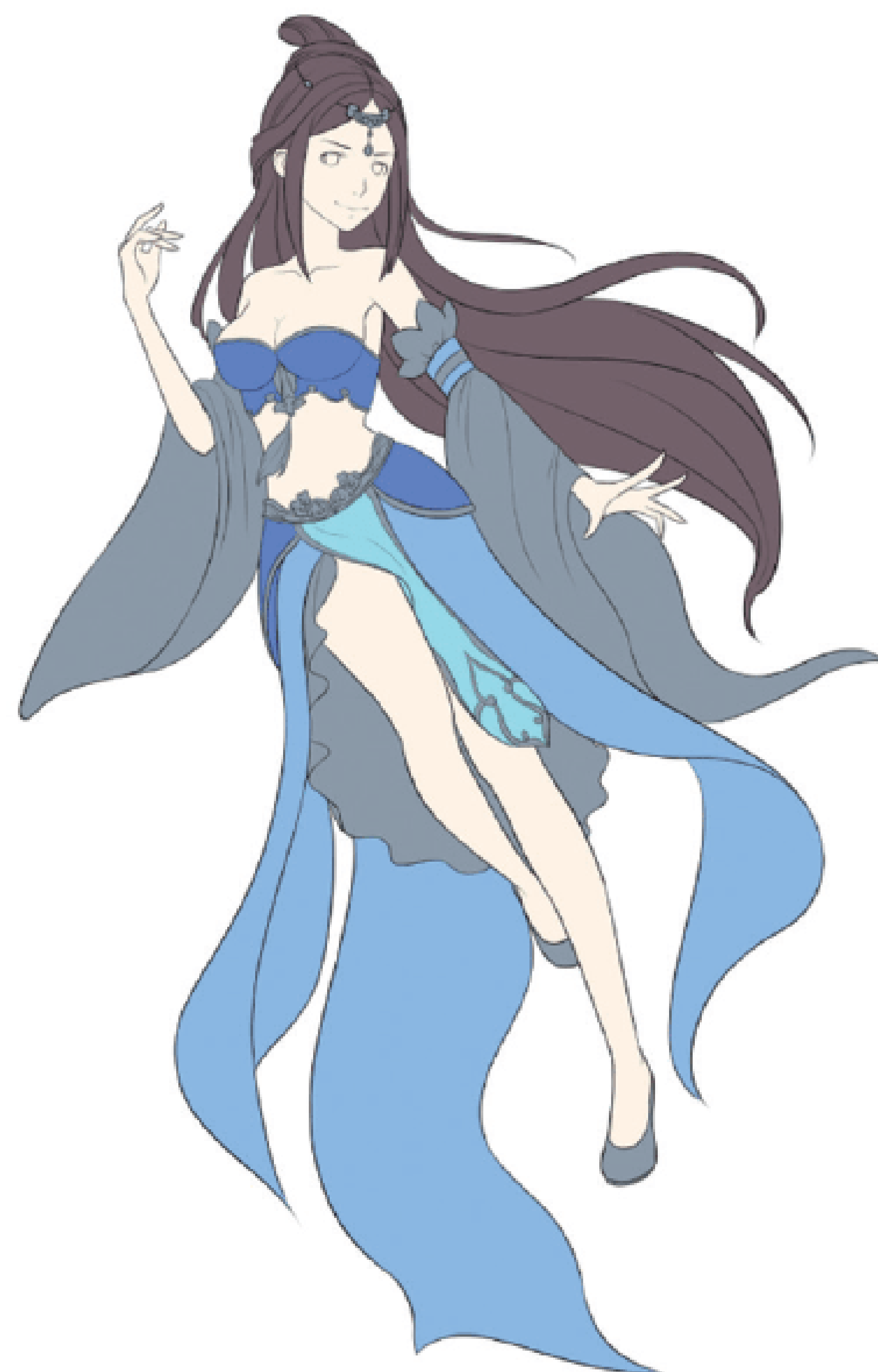




2 在线稿图层下面新建图层，使用“油漆桶”工具随意选择一个颜色，对人物部分进行填充。

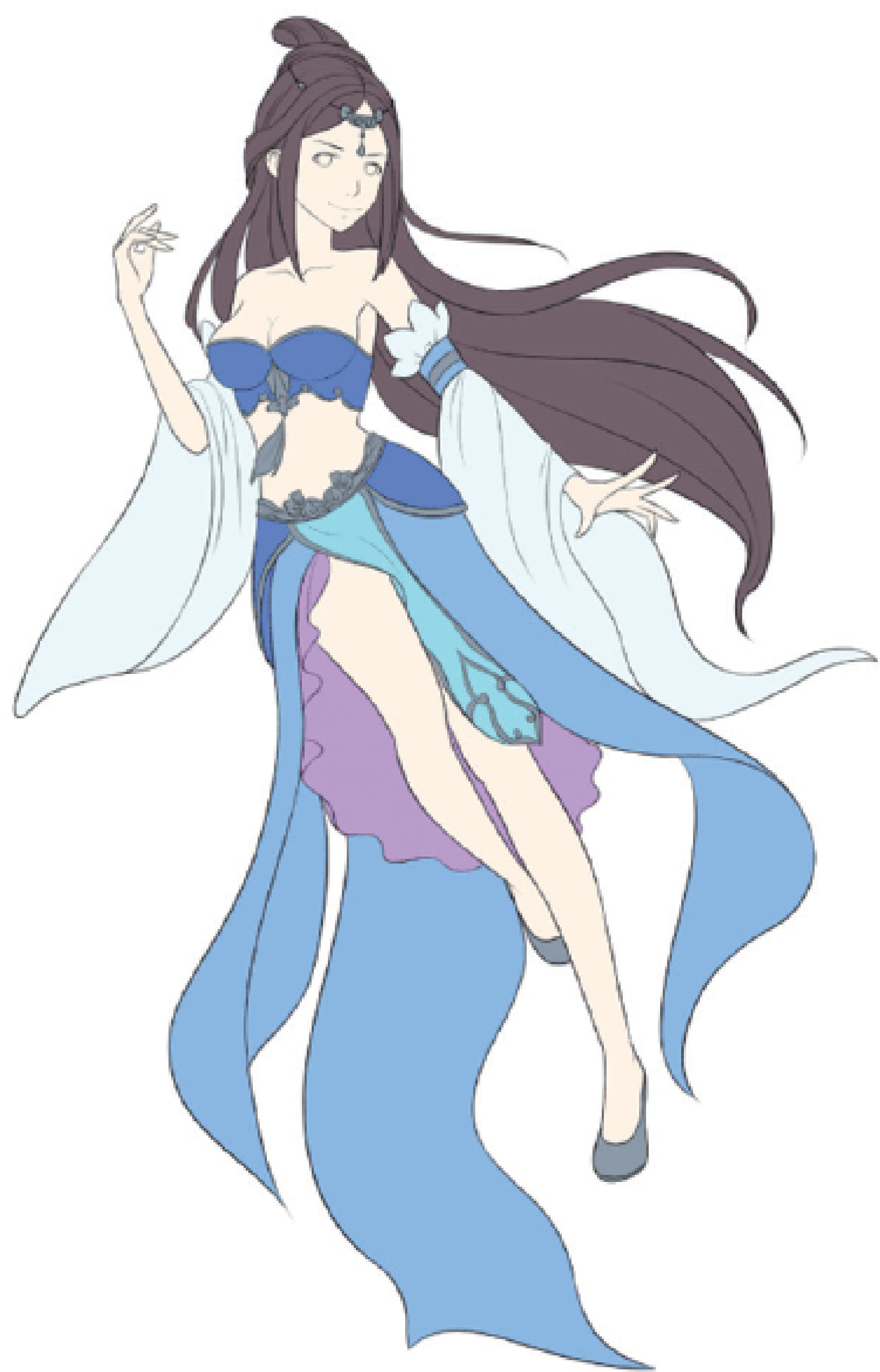
3 选择一种浅黄作为皮肤的颜色，给人物的皮肤进行填充上色。



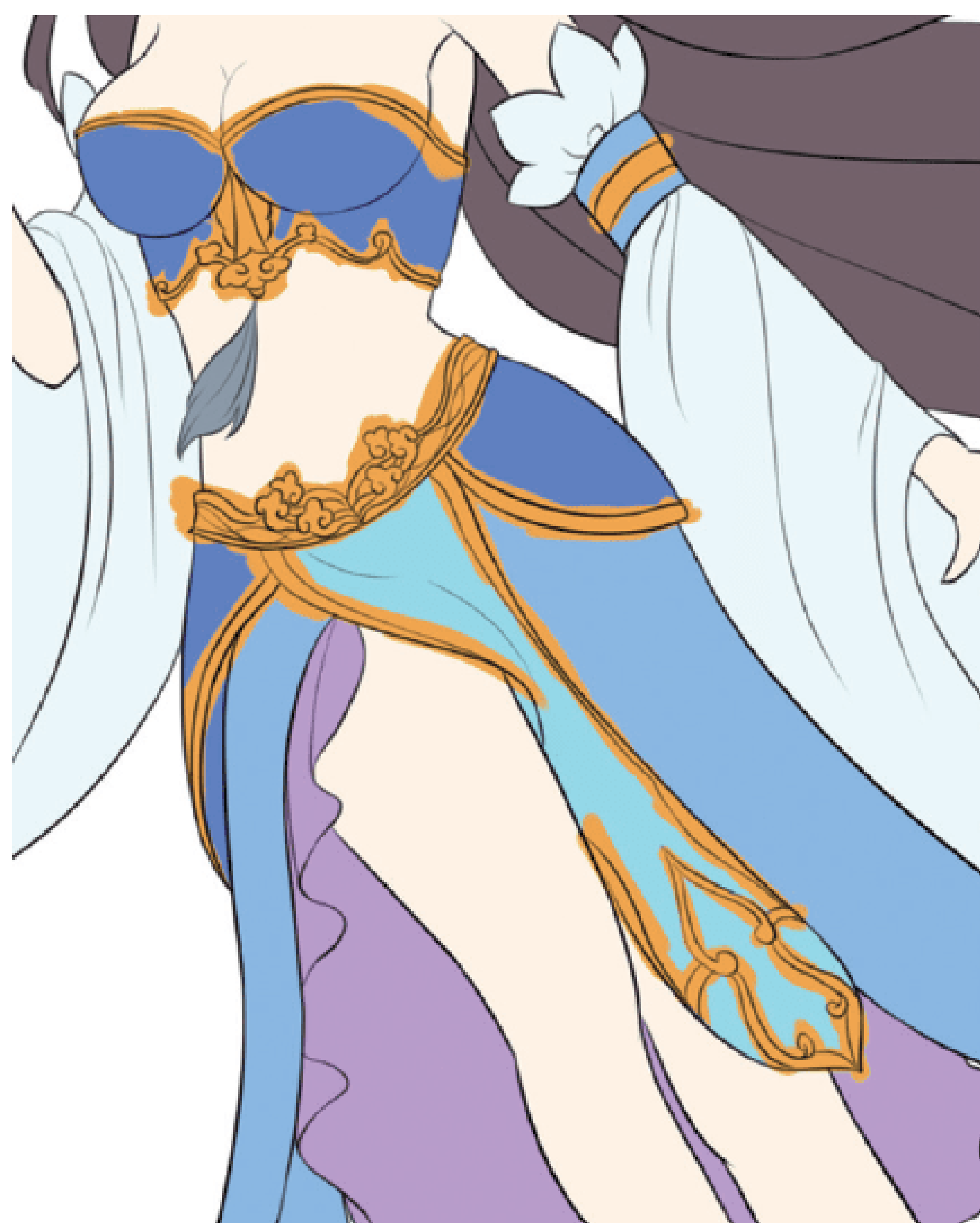


4 选择一种褐色给人物的头发添加颜色，颜色偏向冷色系。

5 将冷色作为主体色相，给人物的衣裙添加不同的蓝色。

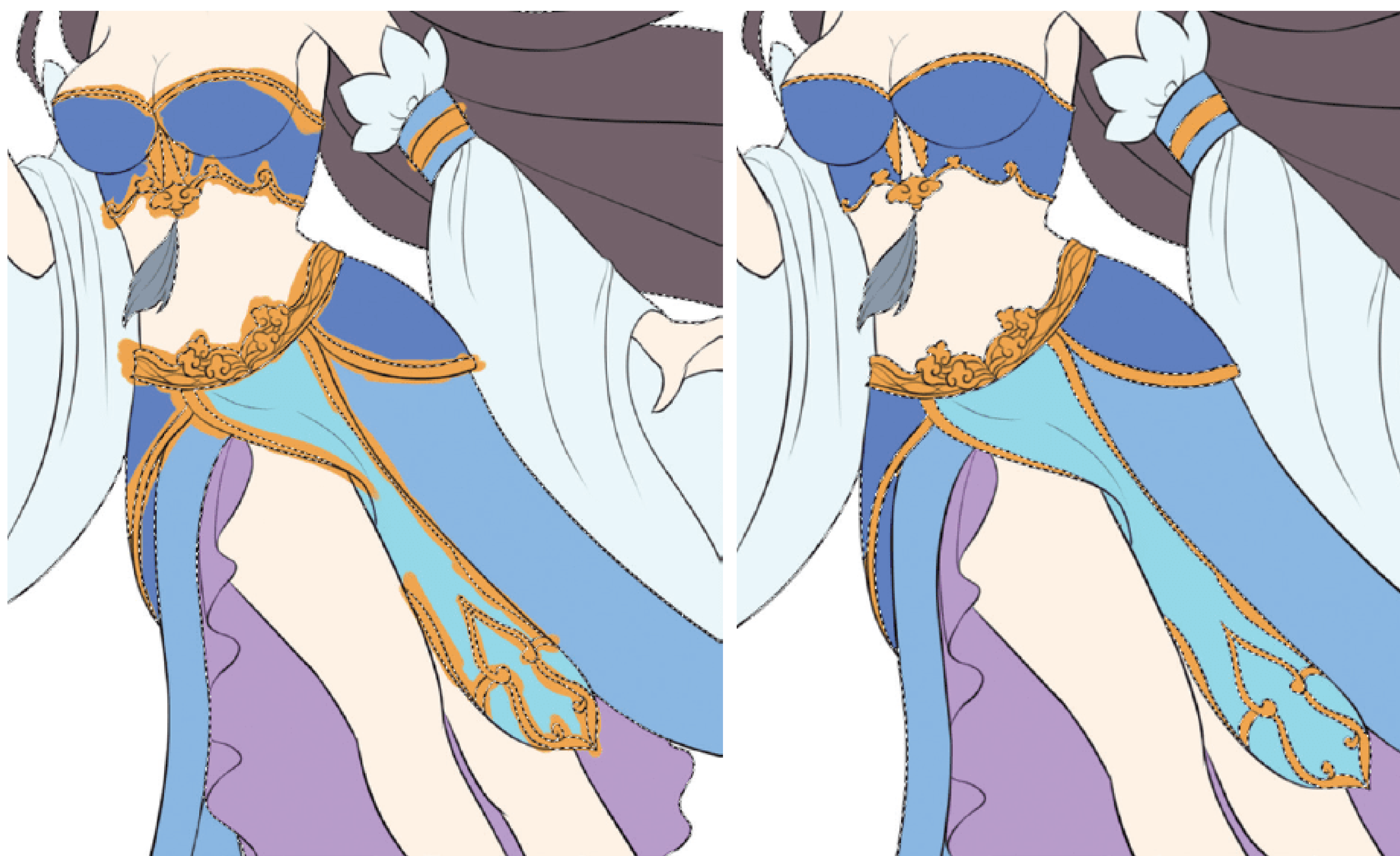


6 继续给人物的短裙和衣袖等添加相近的颜色。



7 选择一种黄色作为金属颜色，将人物衣服中作为金属来设计的部分画出来。





8 在金属的这一层上，按住Ctrl+Shift组合键选择其他图层的缩略图，能将其他图层的内容载入选区，然后按Delete键，这样就能将画到其他颜色上的内容清理干净。



9 继续给人物头上与衣服上的装饰品添加颜色，完成整体的颜色搭配。





10 选择一种比皮肤偏暗偏红的颜色作为皮肤阴影色，开始给人物的皮肤添加阴影。







11 给人物的脸颊、肩部、手指、胸部、膝盖、脚踝等地方添加颜色，再使用“水彩笔”工具将颜色晕染开，使其跟皮肤的颜色过渡得更加自然。

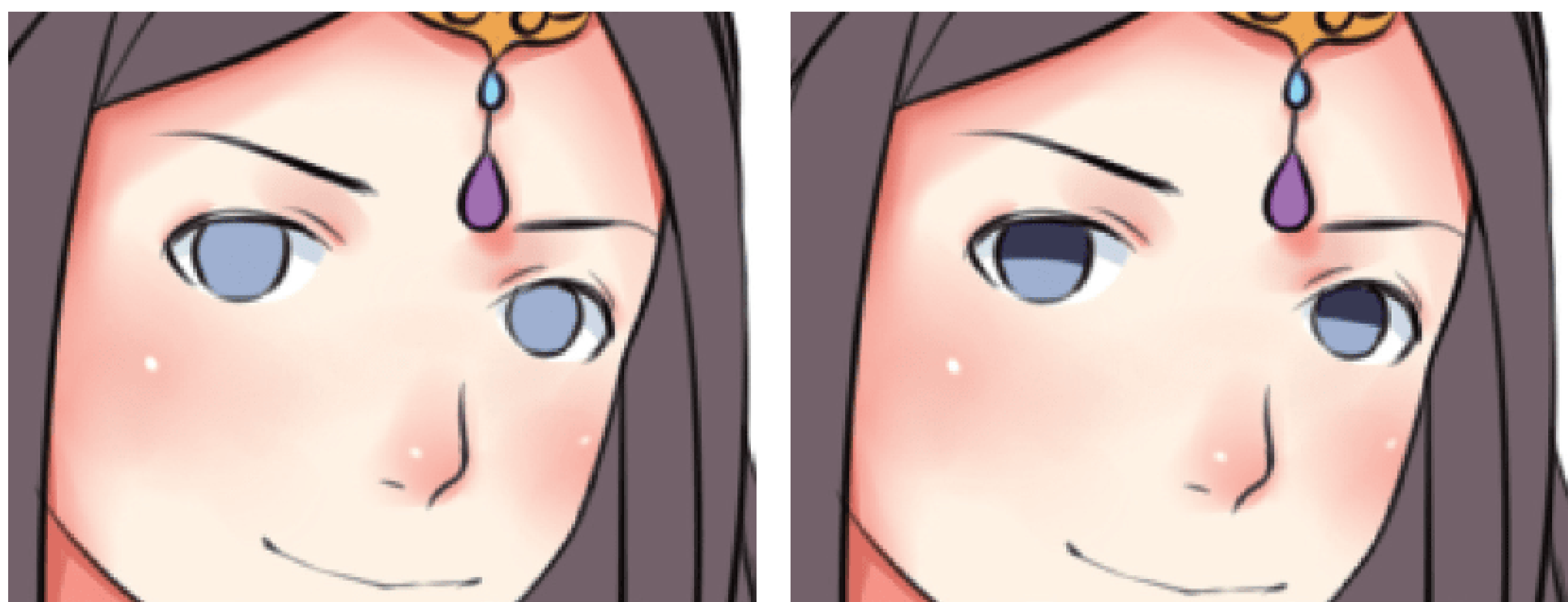




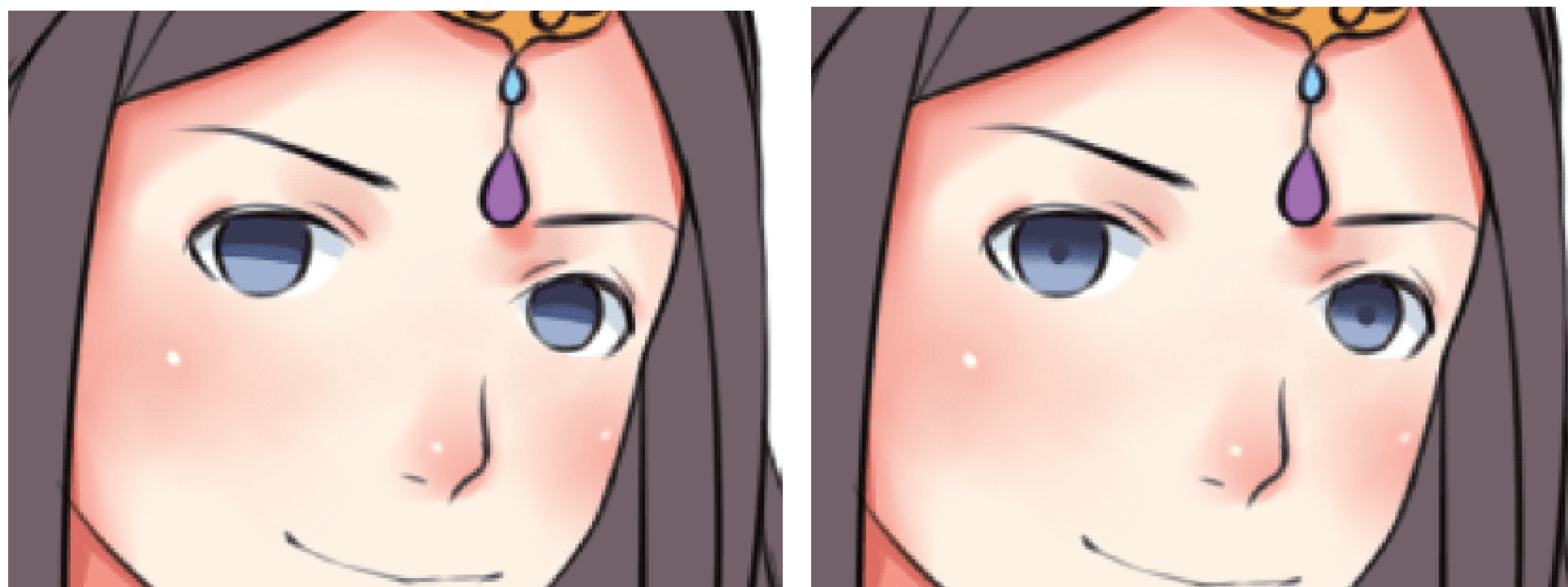
12 细化人物皮肤的颜色，使得阴影与皮肤的颜色过渡得更加自然，然后在脸颊、膝盖等各个关节点添加高光，使得皮肤的颜色更加水嫩，有光泽。



7.2.4 深入细化



1 开始细化人物的眼睛，给人物的眼睛增加阴影。画眼睛时注意上深下浅。



2 继续添加不同层次的阴影颜色，细化出人物的瞳孔，使得人物的眼睛更加层次分明。





3 给人物的眼睛添加反光和高光，使得人物的眼睛更加传神。

4 用“笔”工具画出嘴唇颜色，这里选择的是朱红。

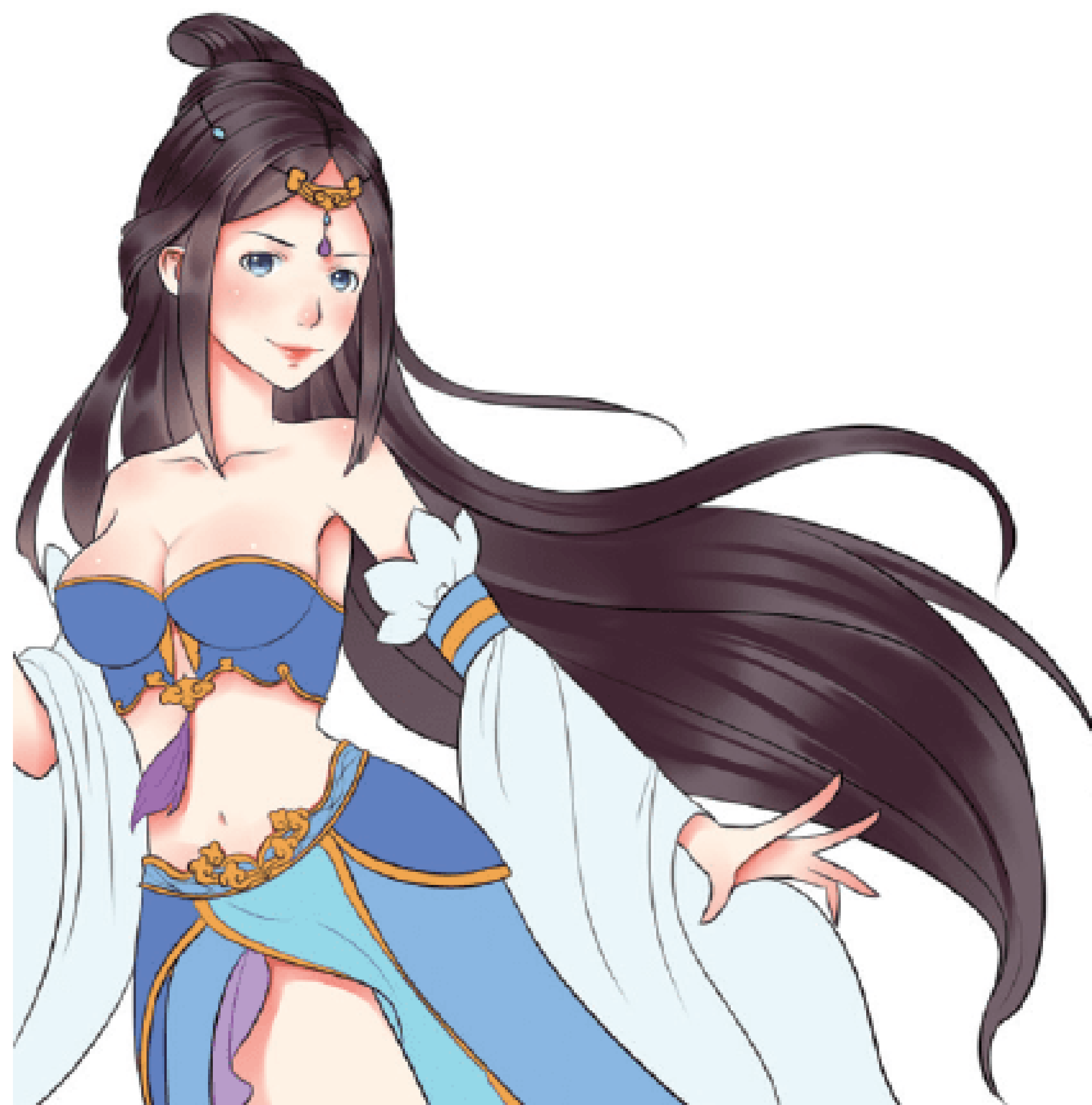




5 将唇色晕染开，使其自然，然后给嘴唇添加高光，细化嘴唇。




6 继续上面的操作，给人物的头发添加阴影，并晕染开。

7 继续细化头发，减弱前面头发受光面的阴影颜色，然后加深头发的层次关系。





8 给人物的头发添加亮一些的高光，这样，人物的头发便绘制完成。





9 选择一种比裙子更深一些的蓝色给人物添加阴影。





10 将衣裙的阴影进行过渡，使得阴影的颜色更加自然。



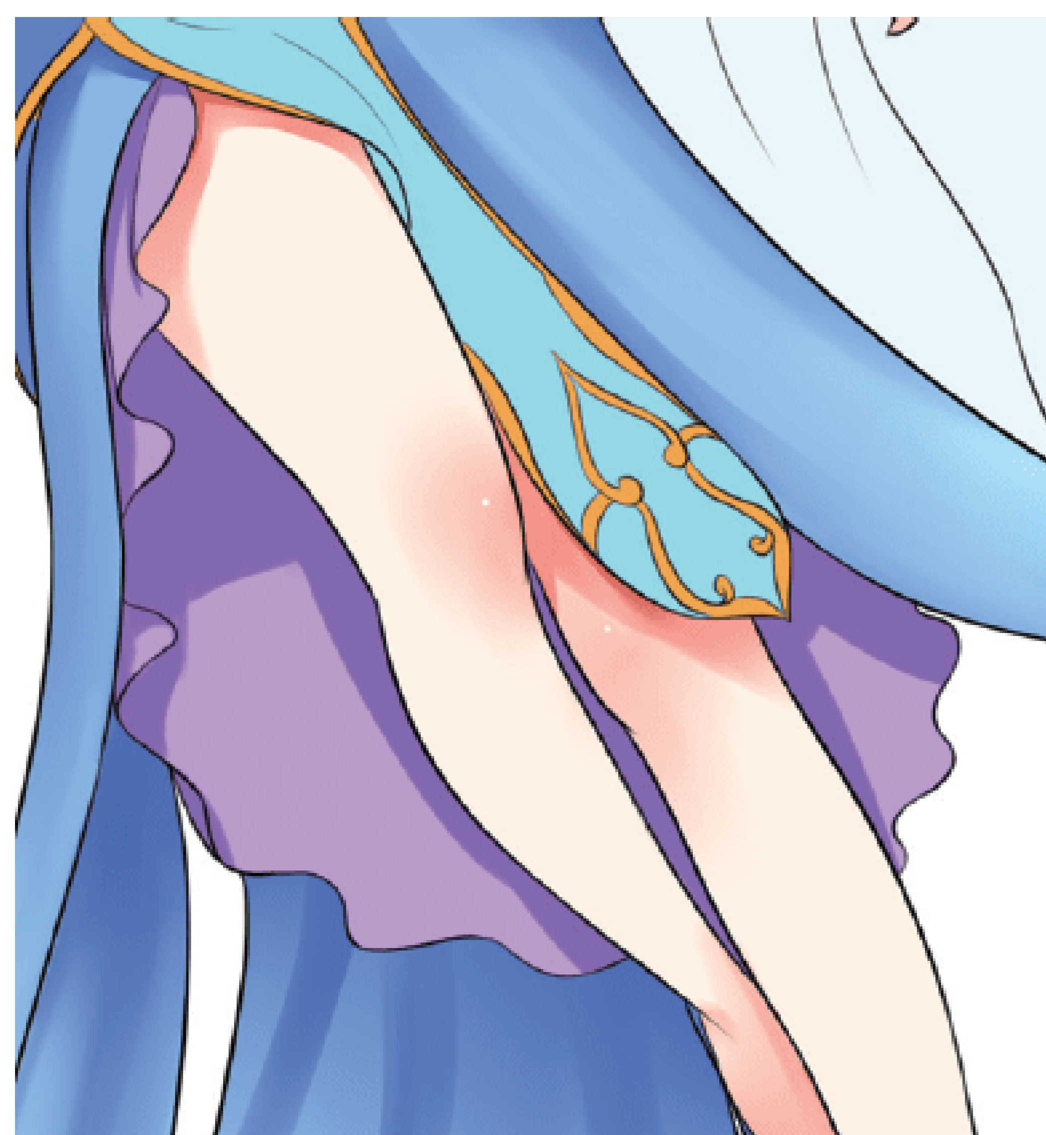


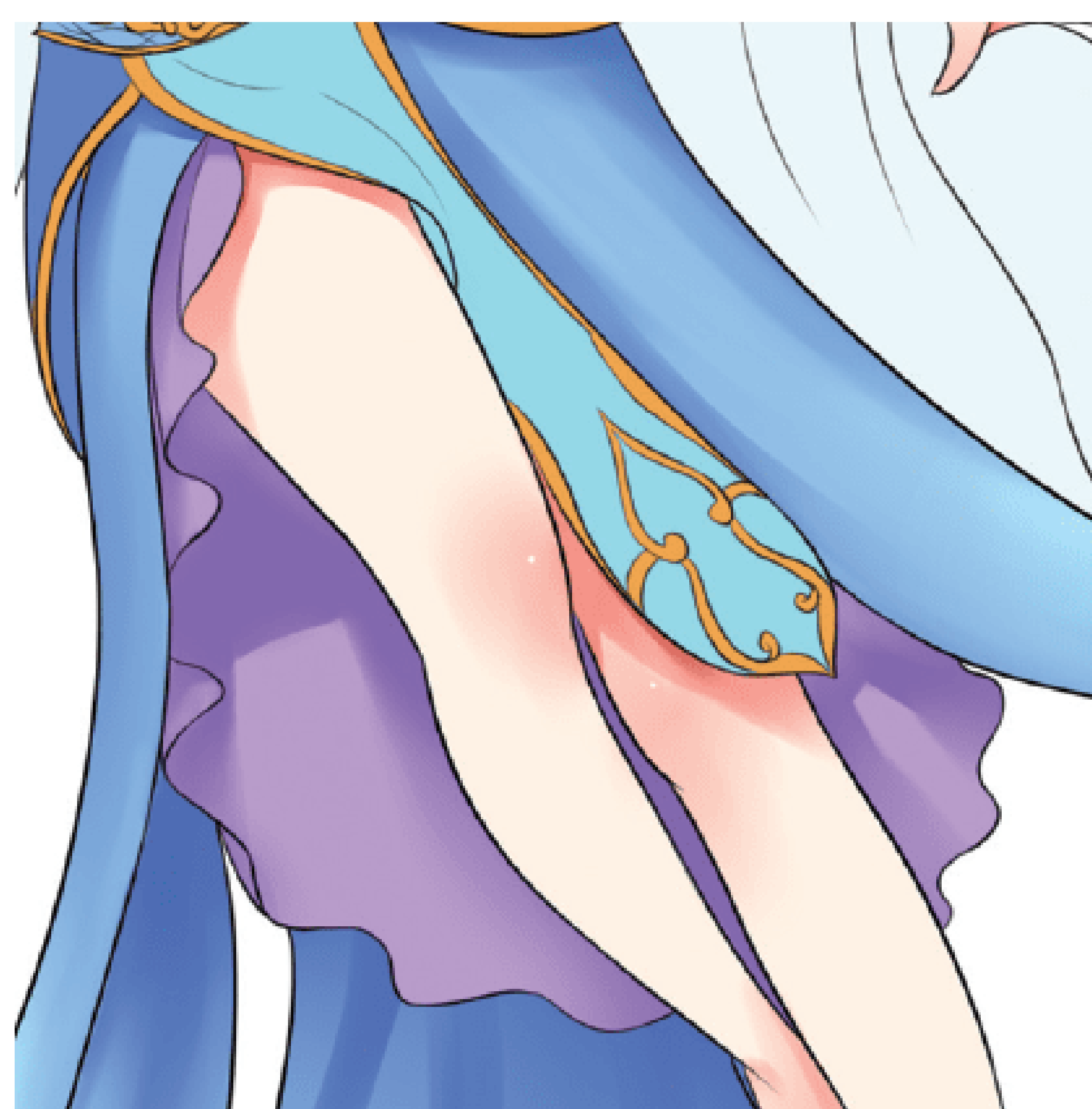
11 继续细化人物的衣裙颜色，使得人物的衣裙更加层次分明。





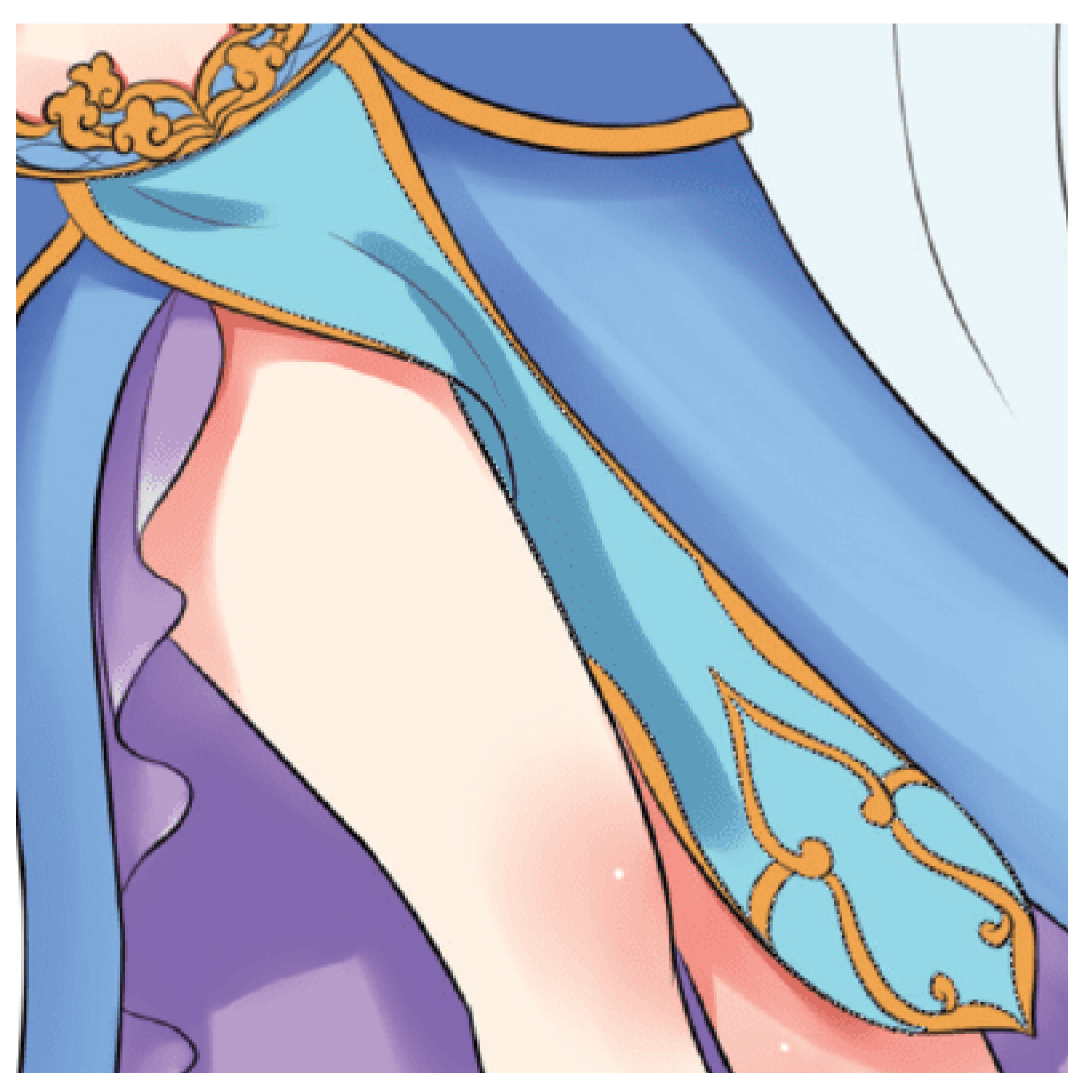
12 新建图层，将图层模式改成“明暗”，使用一种浅蓝色给人物的衣裙增加色彩层次的变化。





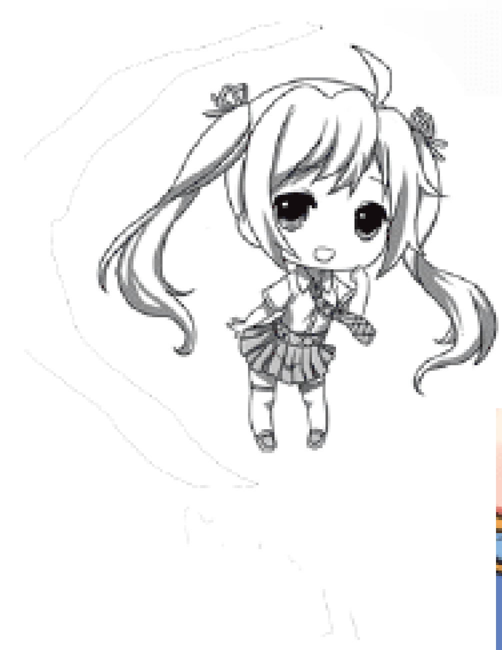
13 继续上面的操作，给人物的短裙添加阴影和做颜色过渡。

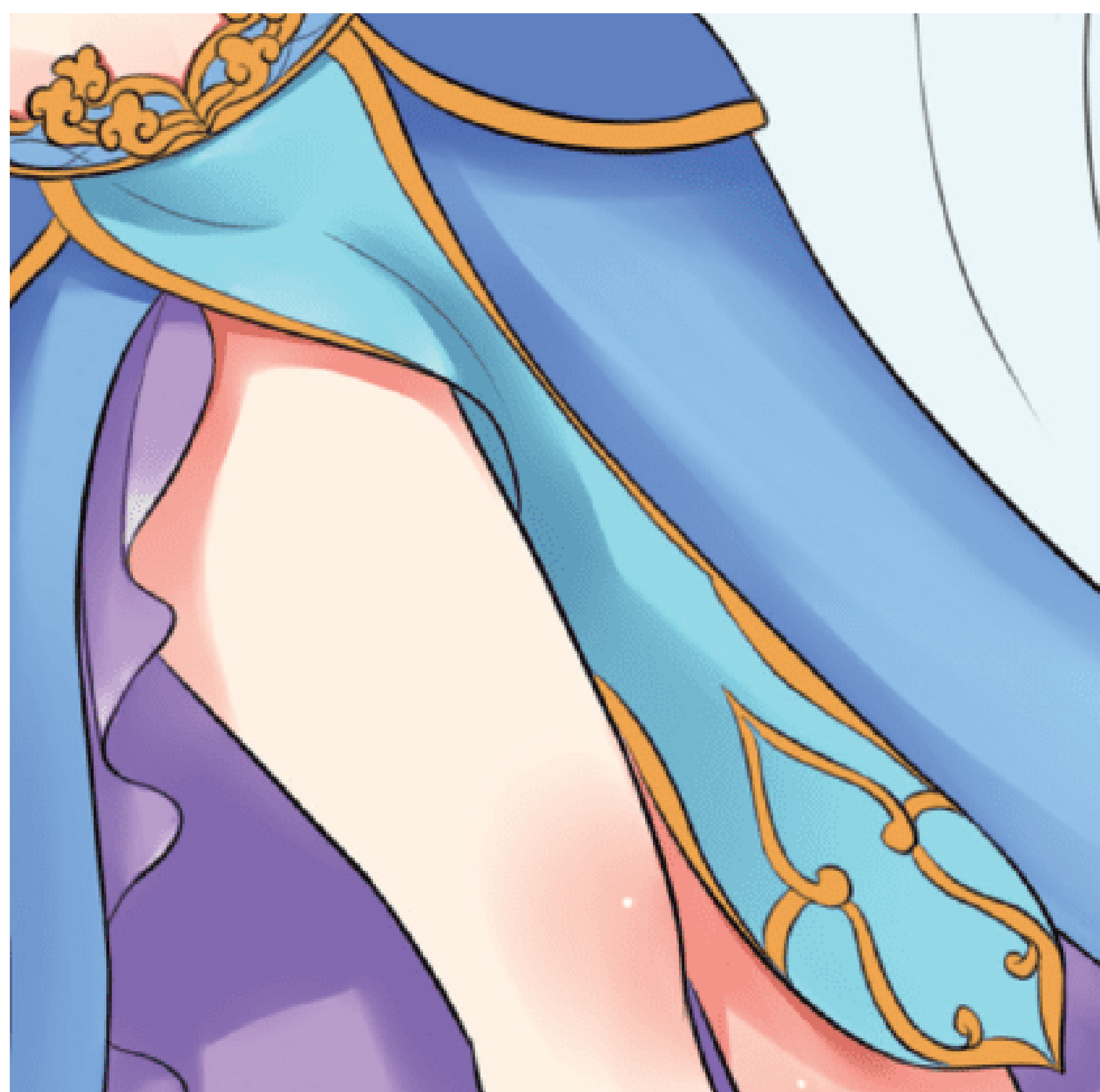




14 继续给人物的短裙做细节处理，使得人物的短裙层次更加分明。

15 接着上一步，继续给人物的衣服添加阴影。







16 对衣服的阴影颜色做过渡。





17 继续给人物的衣服添加阴影，使得人物更加立体。



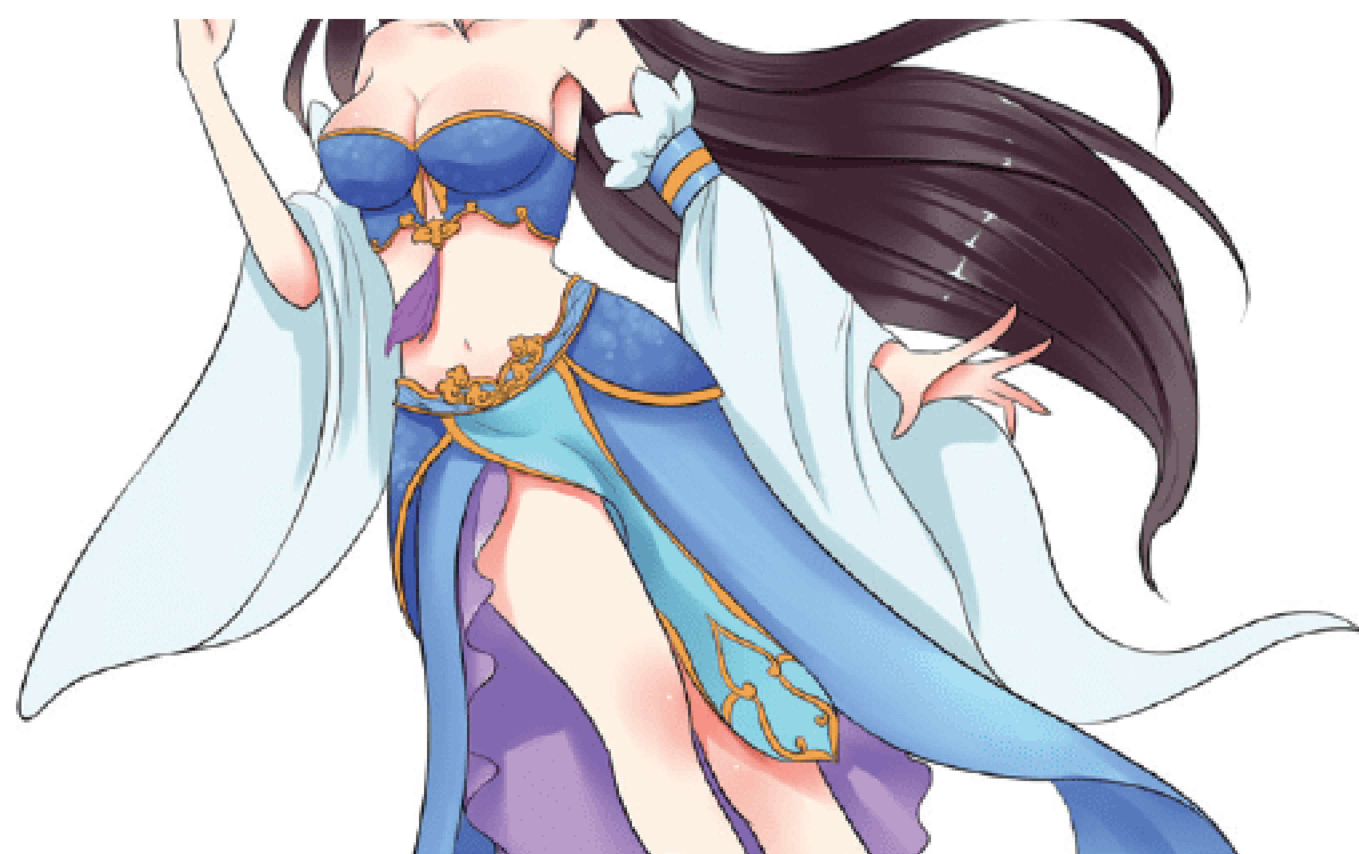


18 使用“水彩笔”工具做色彩过渡。





19 给人物的衣服添加图案，做细节处理，使得人物的衣服更加精致。

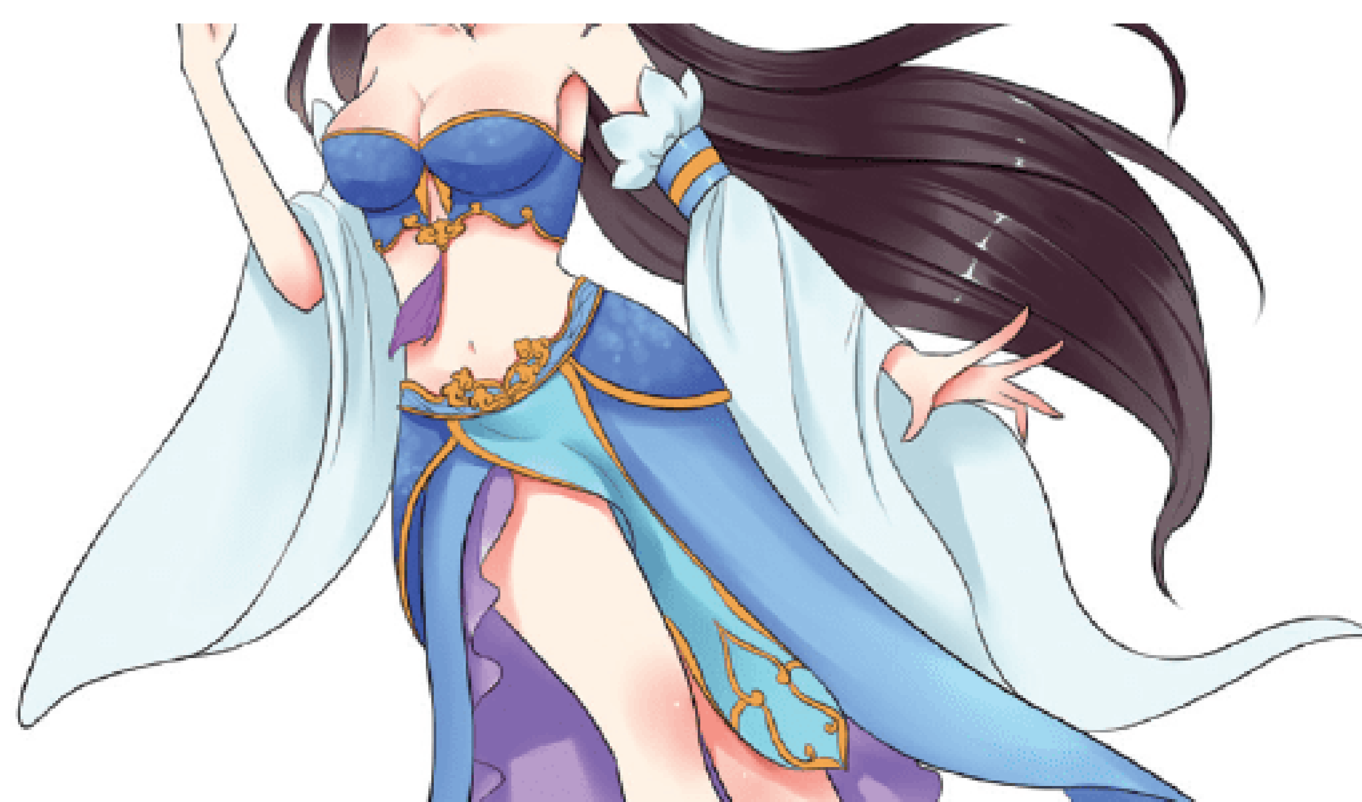


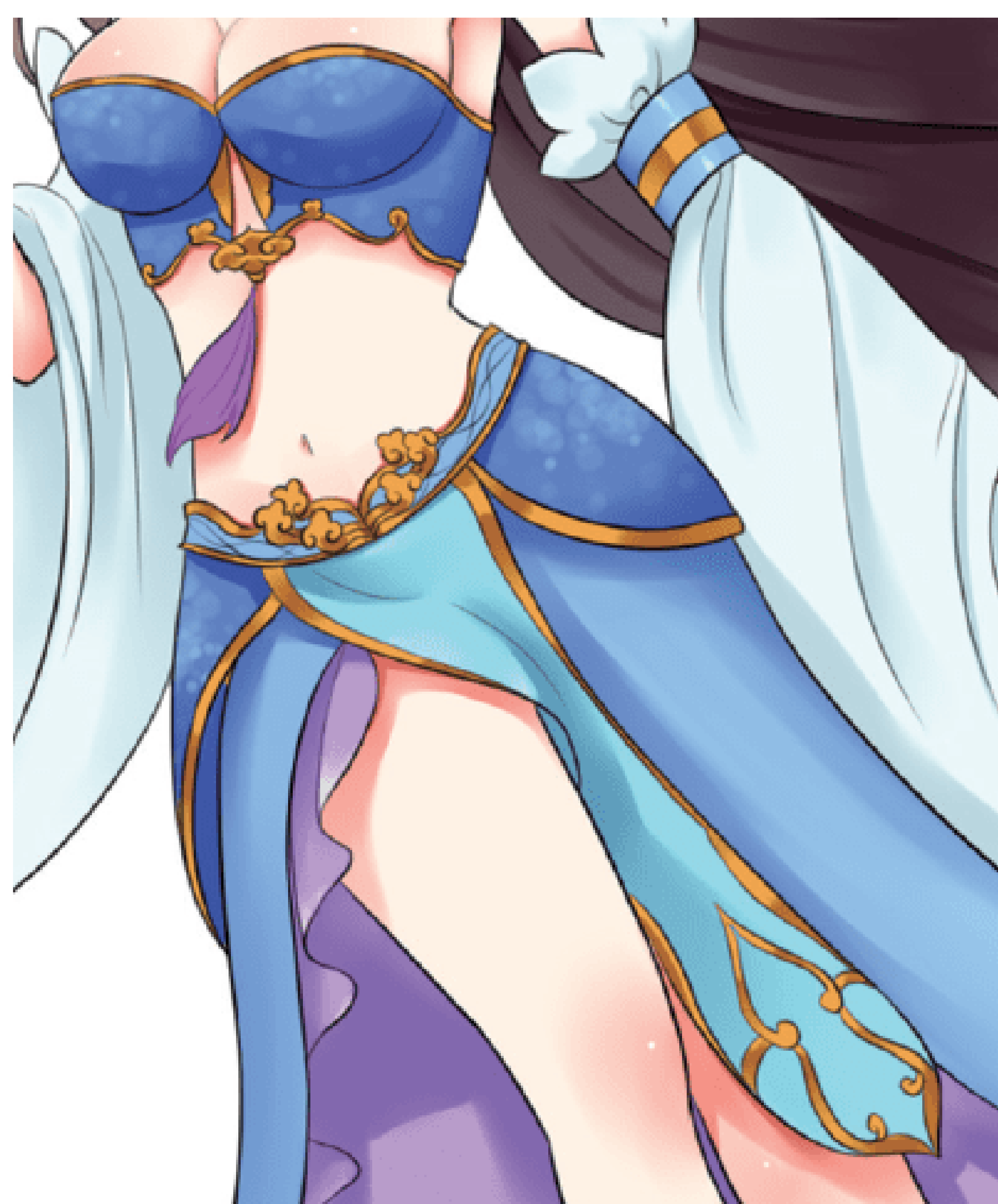
20 继续给人物的衣袖添加阴影。



21 细化人物衣袖阴影的颜色，使得画面更加完整。





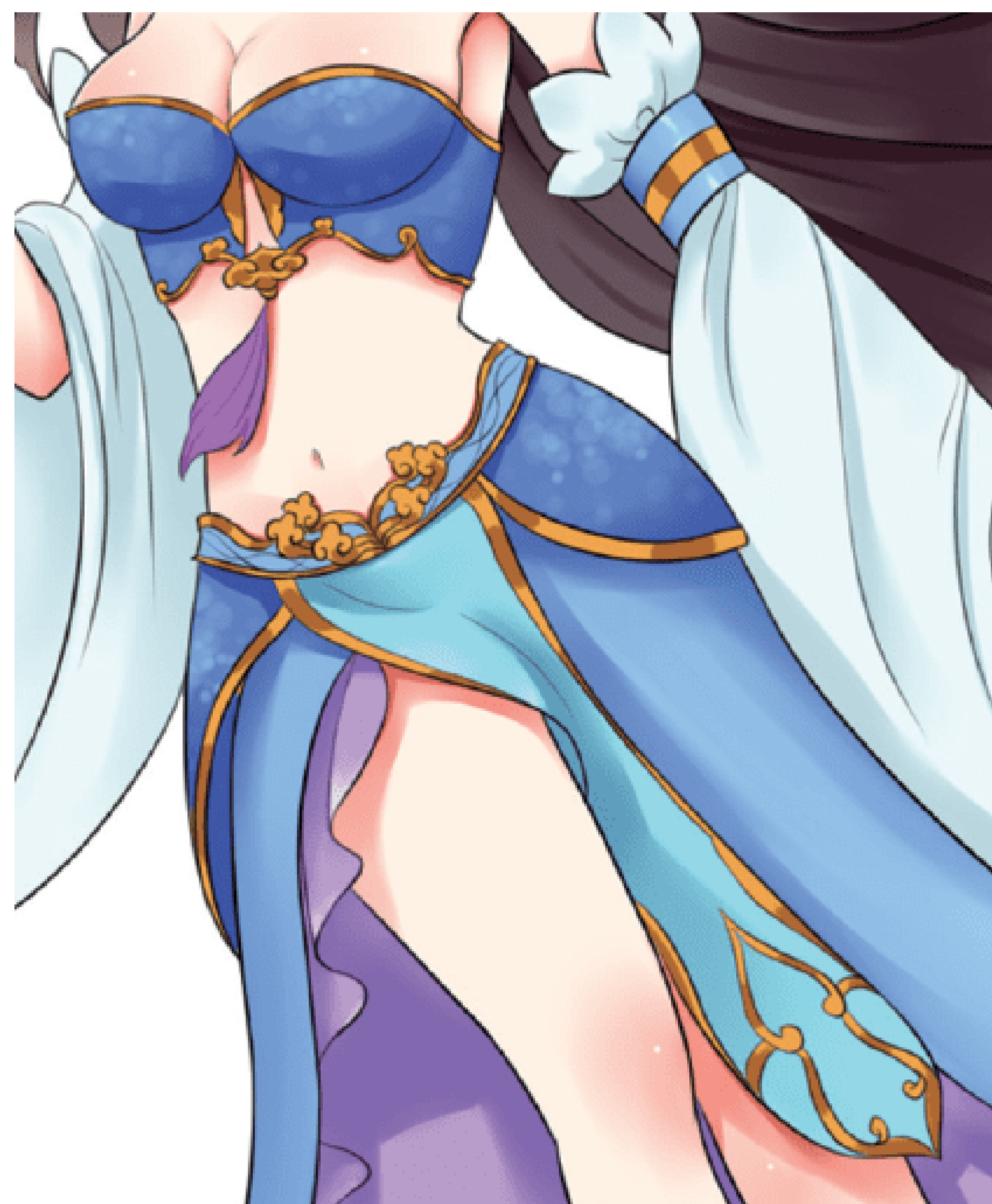


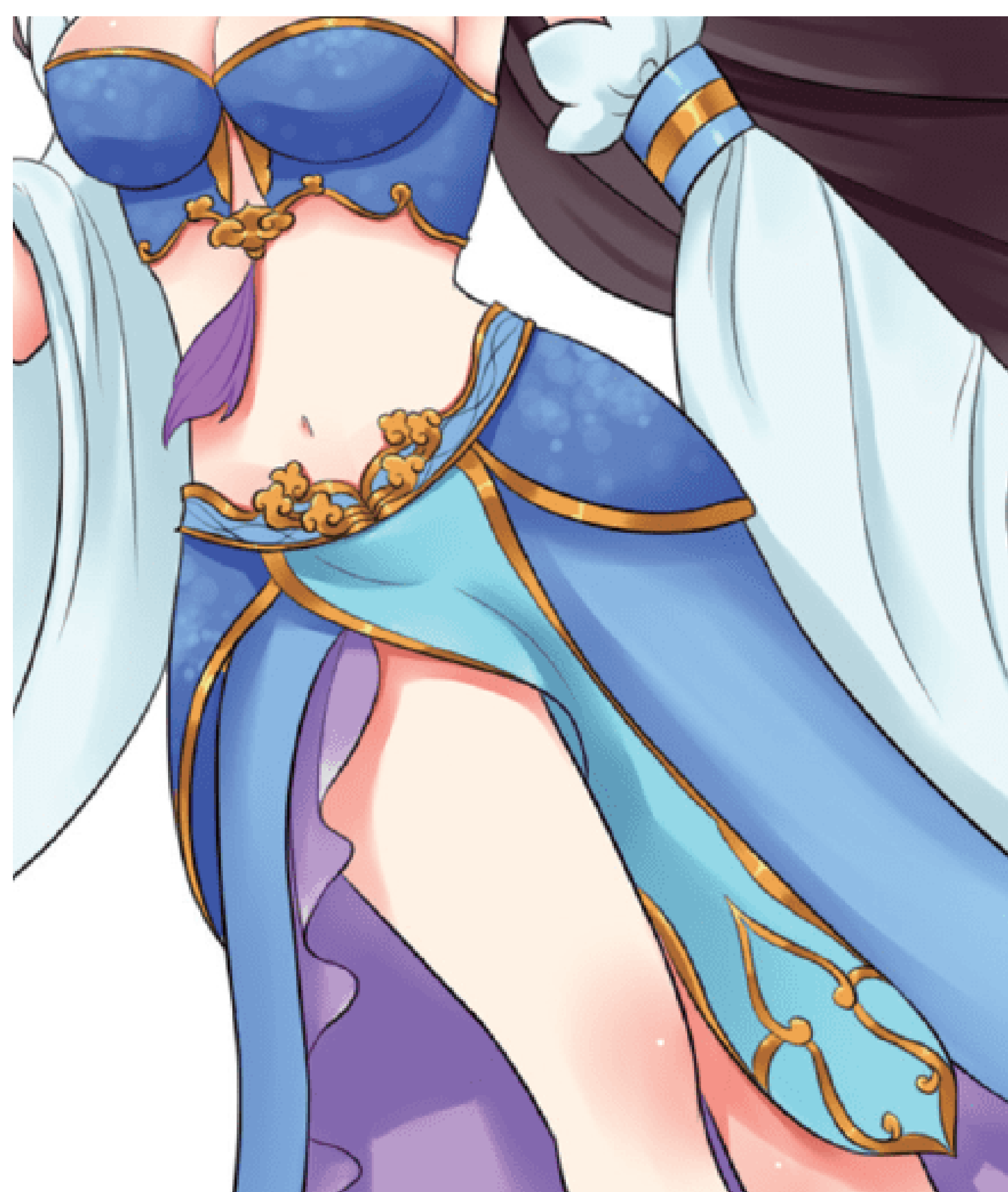
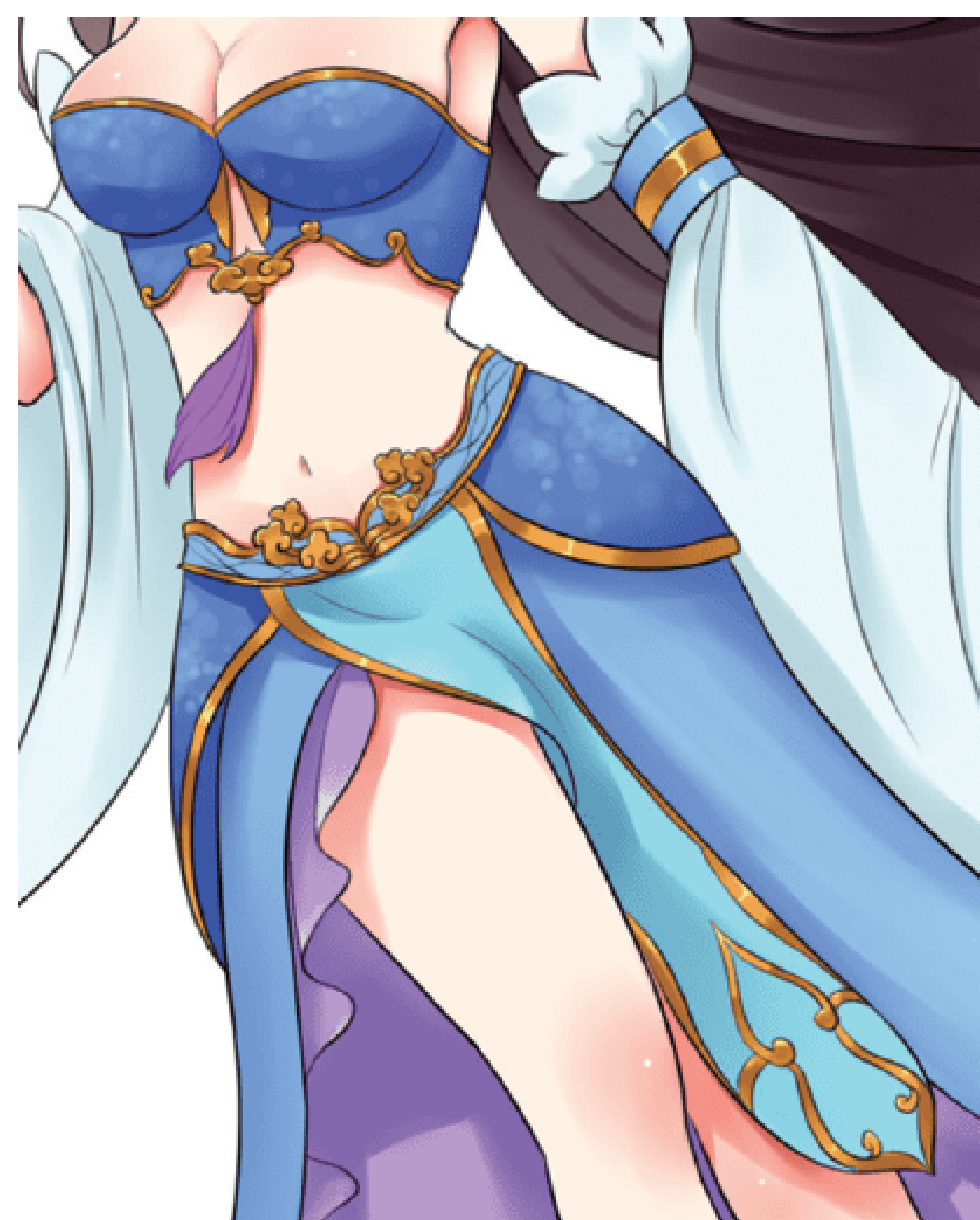
22 给人物衣服上的装饰品添加阴影。



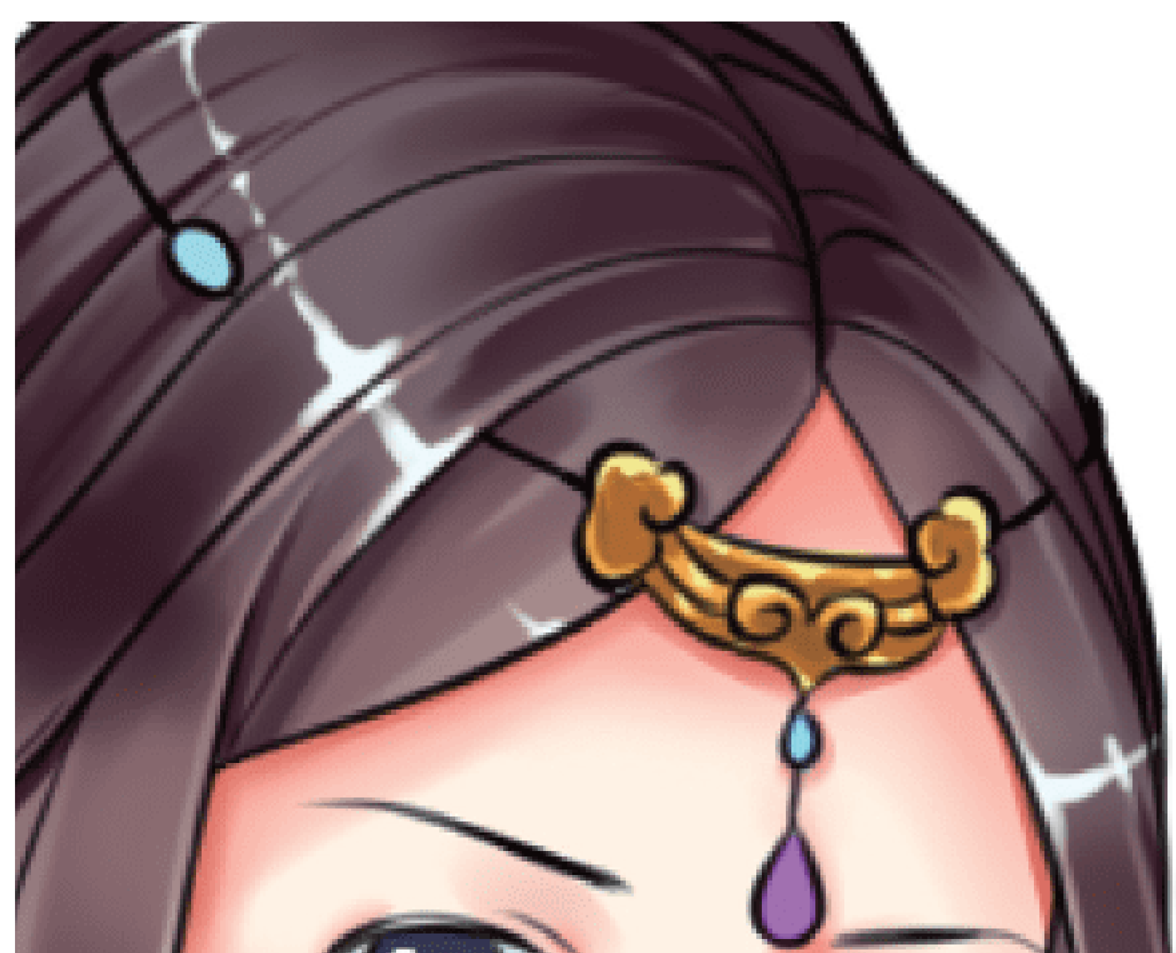
23 继续给装饰品的阴影做过渡，使其颜色更加自然。



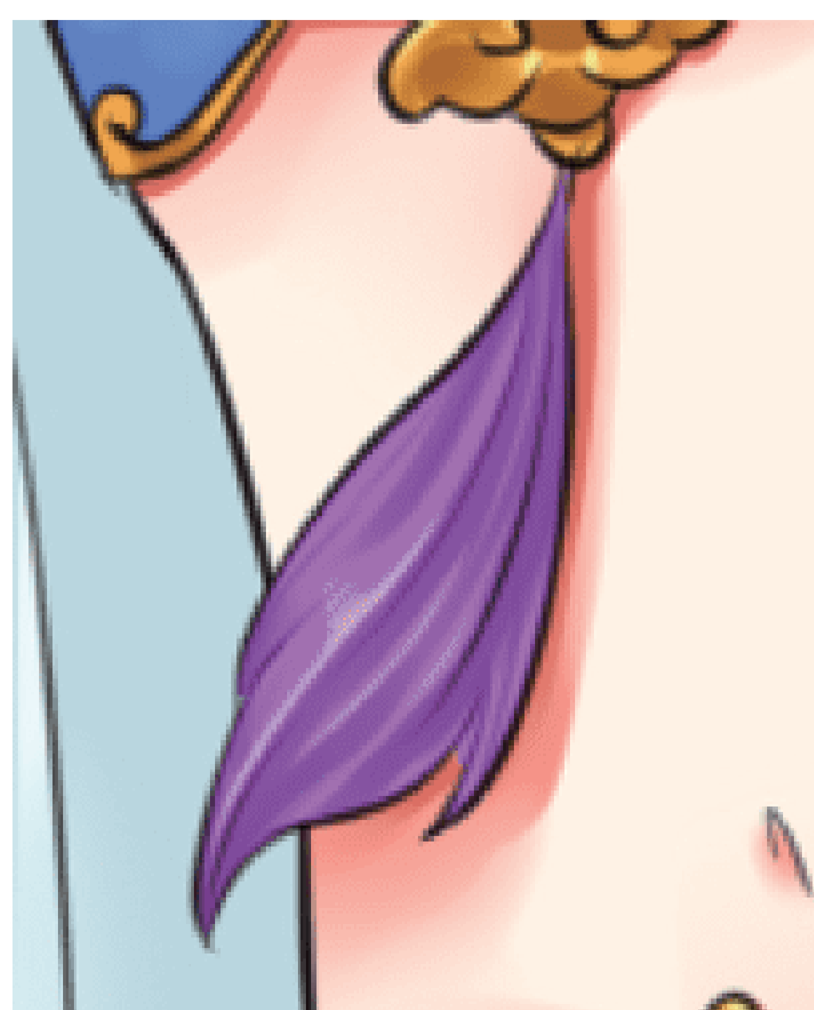


24 继续细化人物的装饰品，添加高光，使其更具金属光泽。

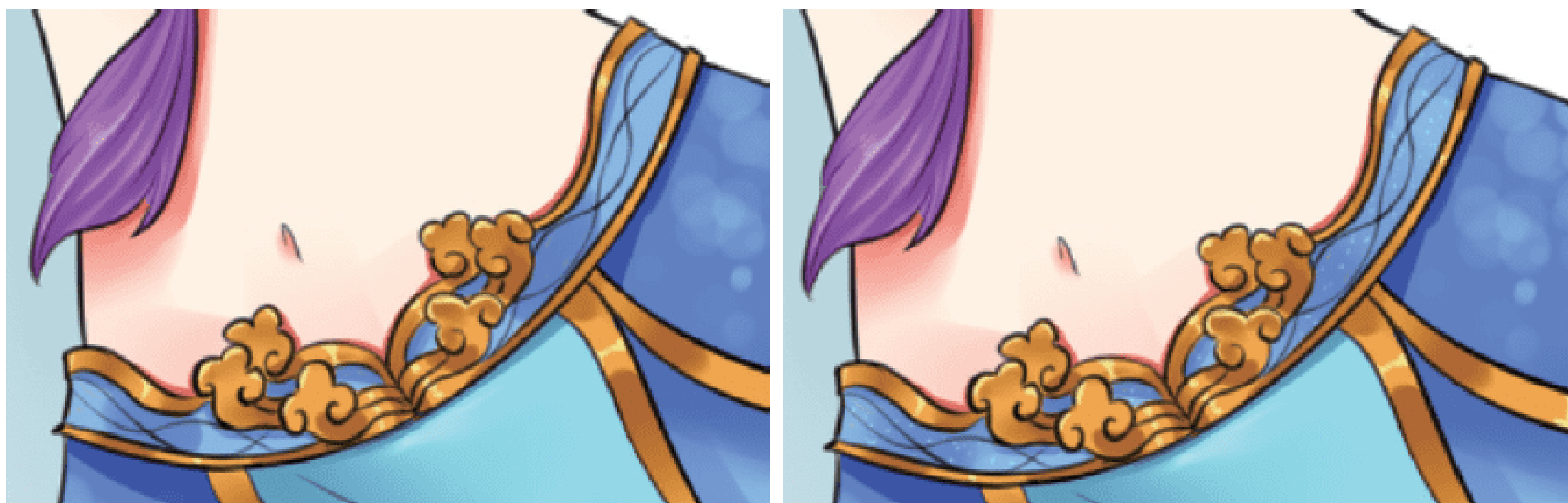



25 细化人物的头饰，使得人物的头饰更加精致。



26 继续绘制人物衣服胸前的吊穗。





27 继续绘制人物腰带的部分，使得画面更加完整。

7.2.5　完善画面





1 将人物的线稿保护起来，即选择线稿图层，选中“保护不透明度”复选框，开始给线稿上色。



2 根据人物皮肤、衣服等的颜色，给人物上半身的线稿上色。



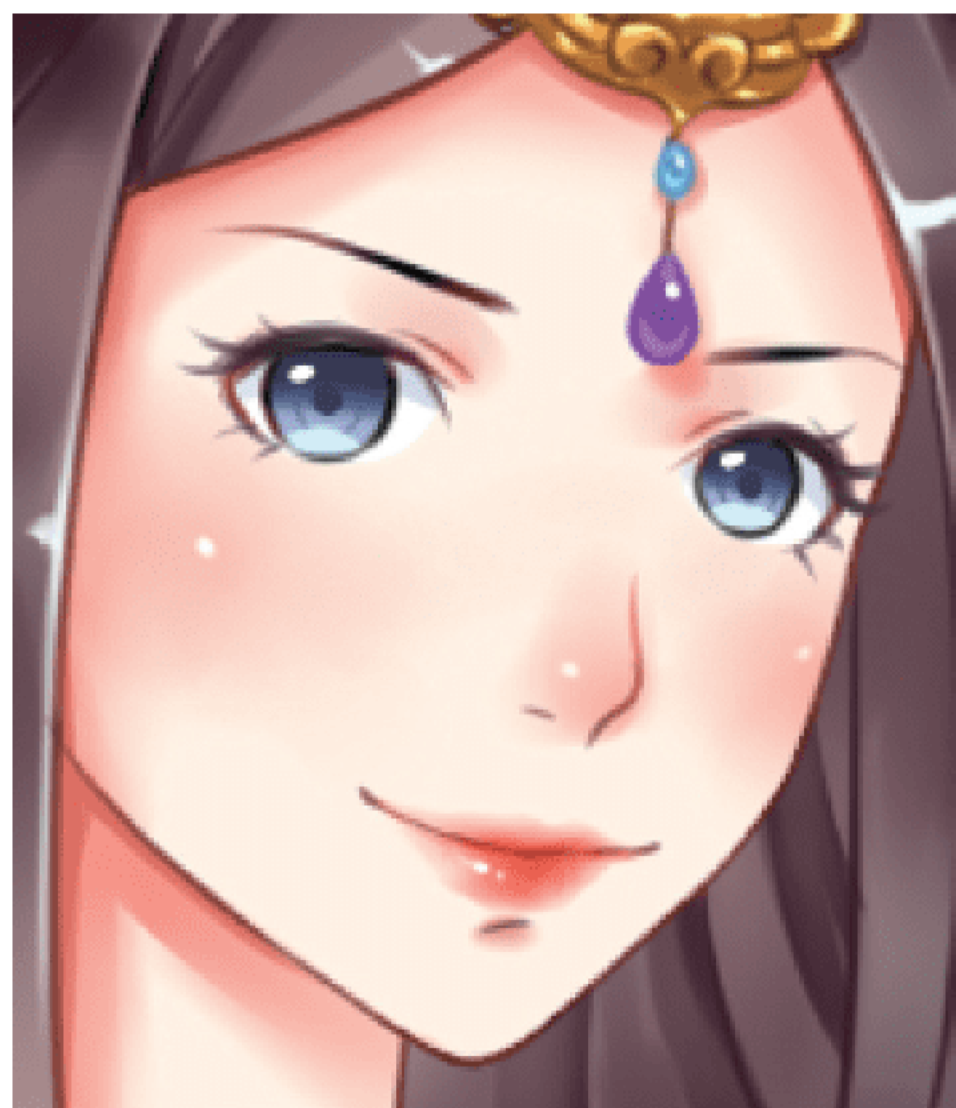


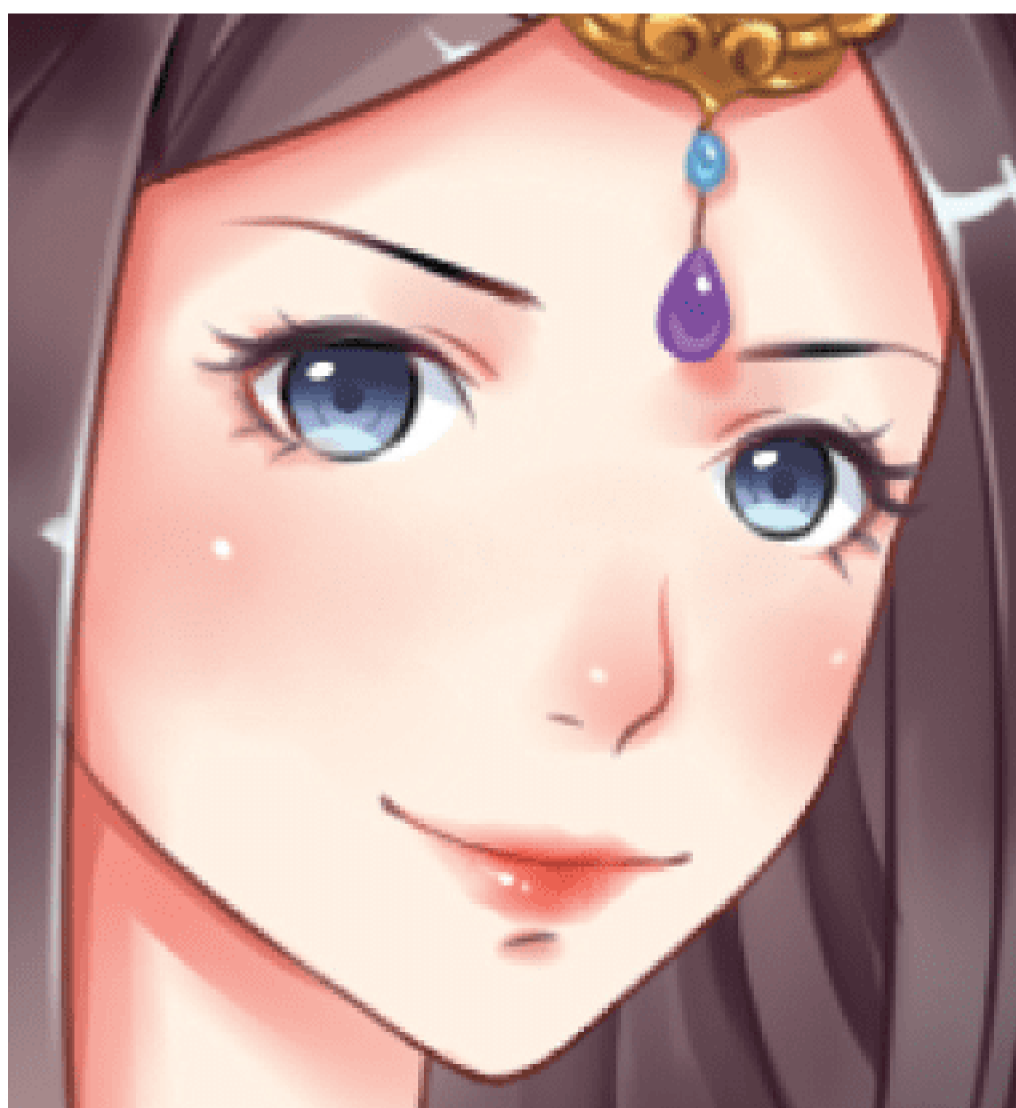
3 给人物的衣裙等上色，注意线稿颜色也要随明暗关系的变化而变化。



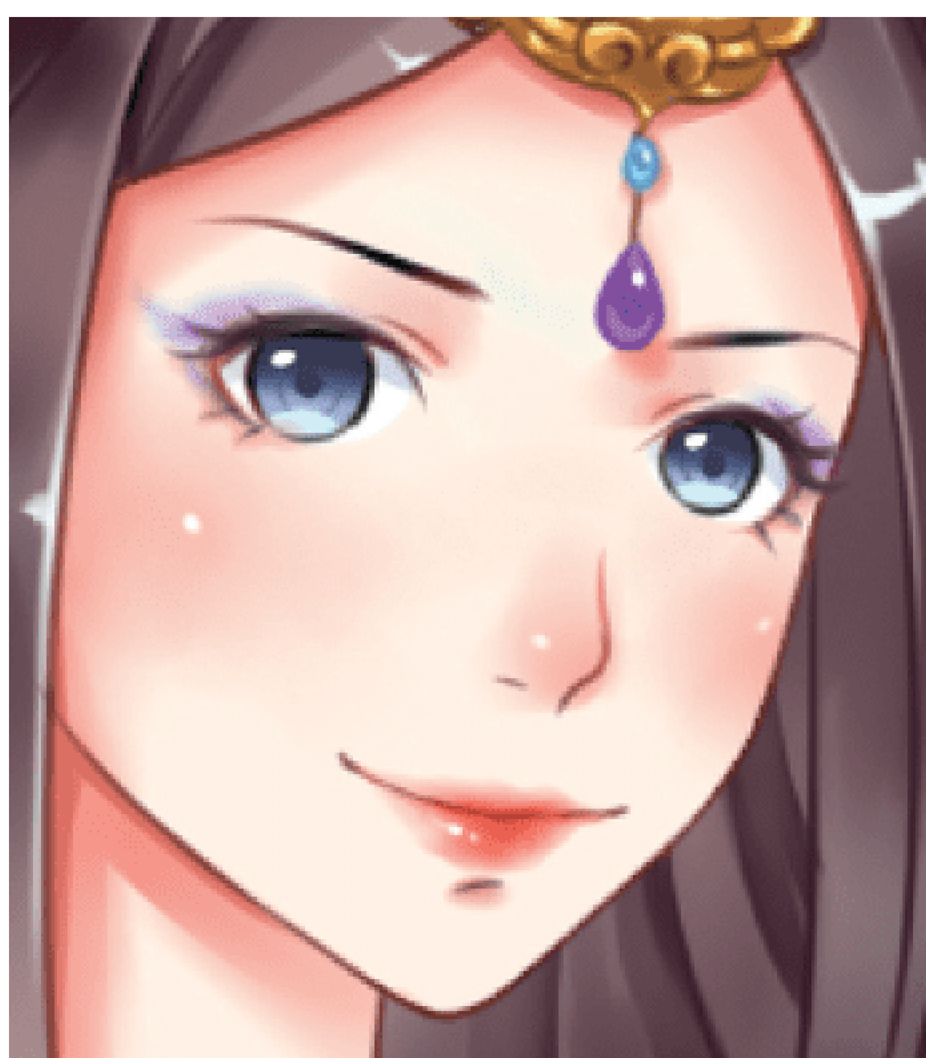








4 细化人物的眼睛，给人物的眼睛添加睫毛，然后添加阴影。





5 给人物的眼尾添加一层冷色调做眼影，使人物更具魅力。

6 单击“与编辑中的图层链接”按钮，使用“滤镜”菜单中的“色相/饱和度”命令对整个画面进行色彩调整。





7 一幅画到这里就绘制完成了，长发飘扬、衣袂飘飘，一个非常美艳的御姐形象就展现在眼前，非常丰满性感。



第8章

绝色美人，倾国倾城(全彩图解)

前面已经讲解了各种古风人物的绘制，并讲解了游戏中美女的上色绘制，现在就以两个案例绘制出单幅的绝色女子，展现她们绝美的容颜。

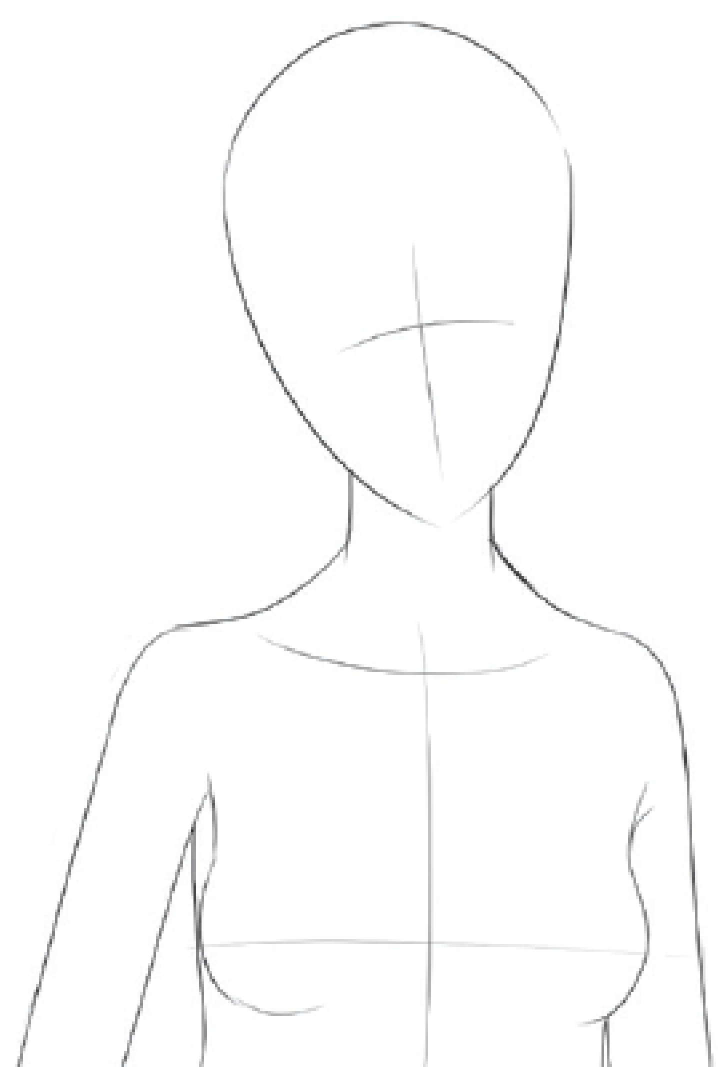




8.1 丹朱翠——正面近景少女的绘制

绘制“丹朱翠”这个主题，主要表现的就是女子娇美的容颜，人物背景设在唐朝，以半身单幅构图的形式来绘制。

8.1.1 绘制草图





1 用线条勾勒出人物正面的上半身轮廓线。

2 根据十字基准线简单地绘制出人物的五官位置。





3 根据人物的头型，给人物设计发型，只需用线条简单地勾勒出来即可。

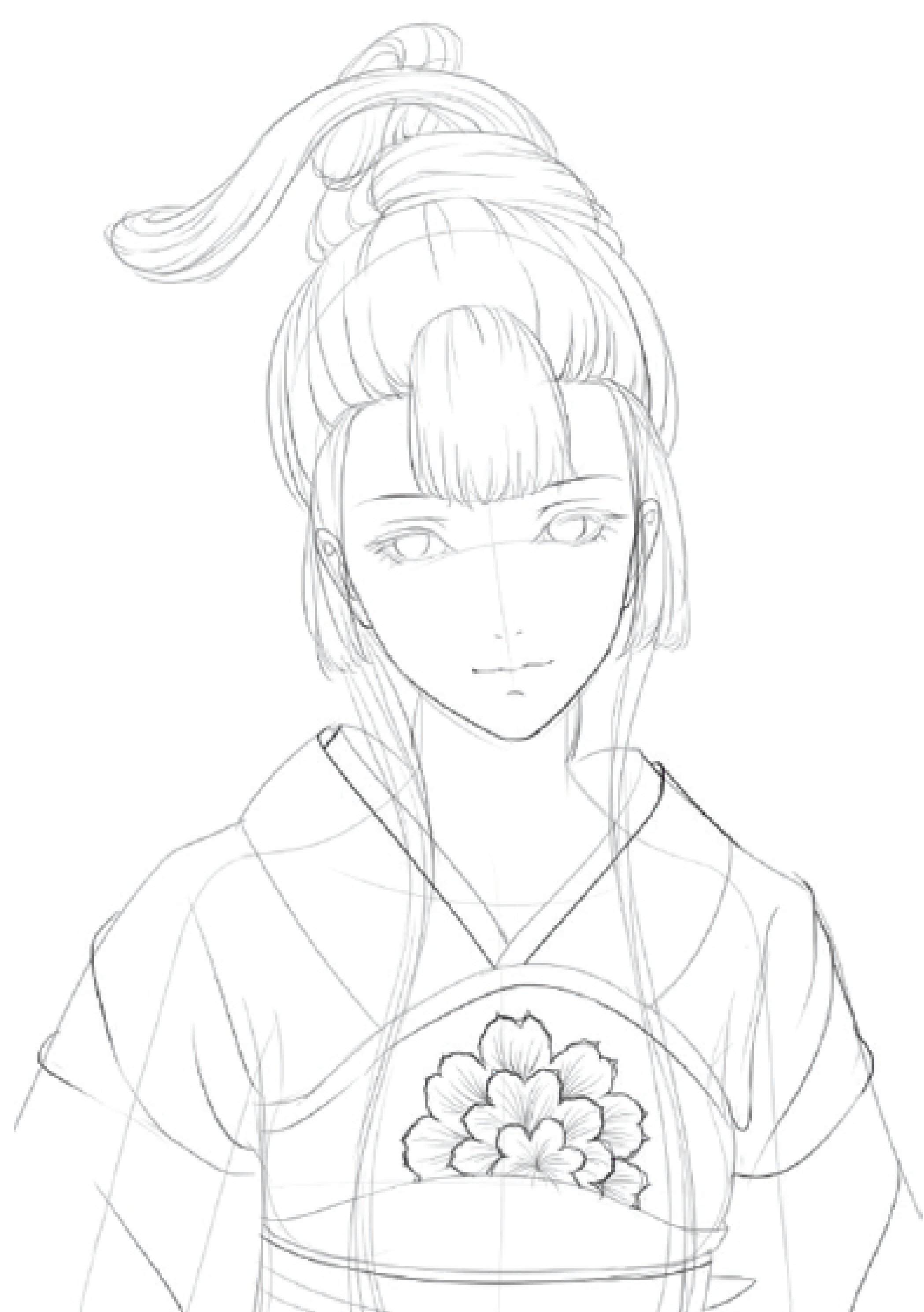
4 根据人物的身体结构给人物添加衣服的样式。



5 细化人物的头发发丝，使头发更加层次分明。



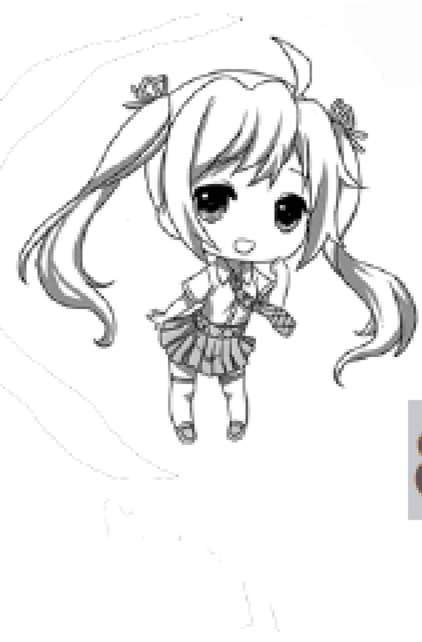
6 给人物的衣服添加细节和花纹，使得人物的衣服更加精致。



7 给人物的衣服添加褶皱，使得人物的衣服更加层次分明。



8 给人物添加头饰、衣饰，给人物做装饰，使得人物更加华丽美艳。



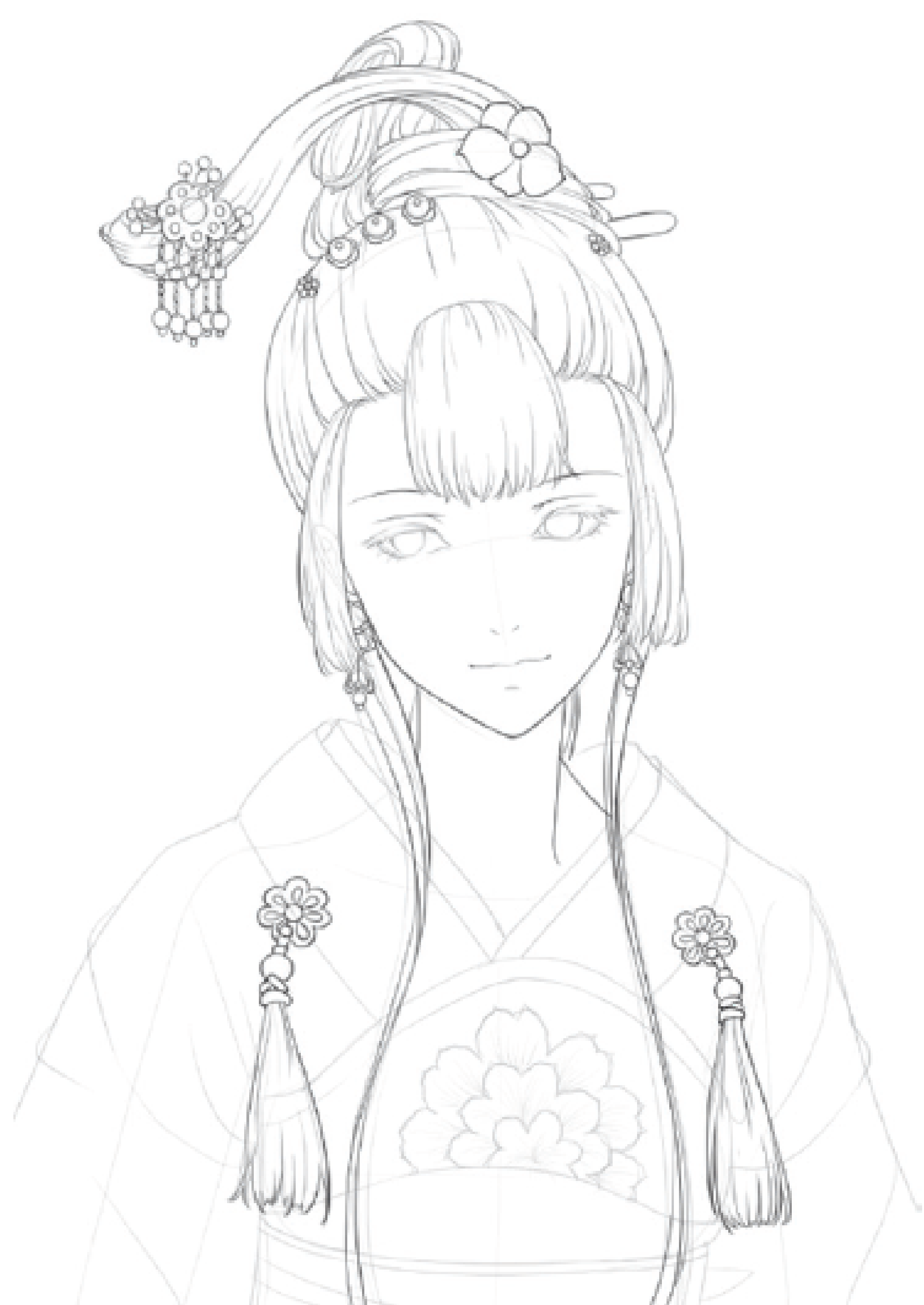
8.1.2 描绘线稿





1 新建图层，开始描绘人物的线稿，从人物的头部开始描绘。

2 根据头发的轮廓线，开始绘制出人物的头发部分。

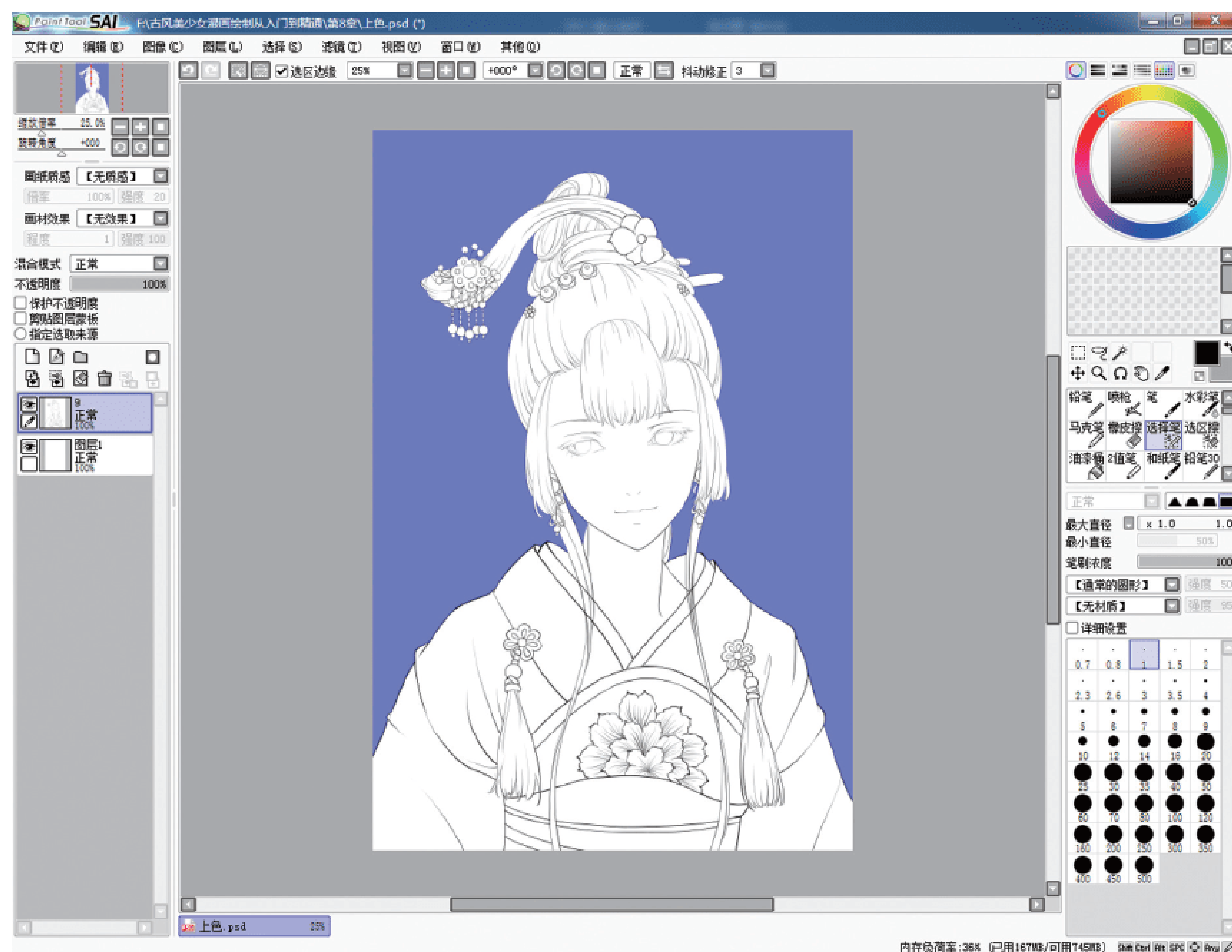




3 描绘出人物身上的装饰品，注意头发与发饰之间的空间关系。

4 绘制出人物的服饰部分，这样人物的线稿就绘制完成了。

8.1.3　设计背景



1　使用“魔棒”工具在“线稿”图层点选出空白的地方。

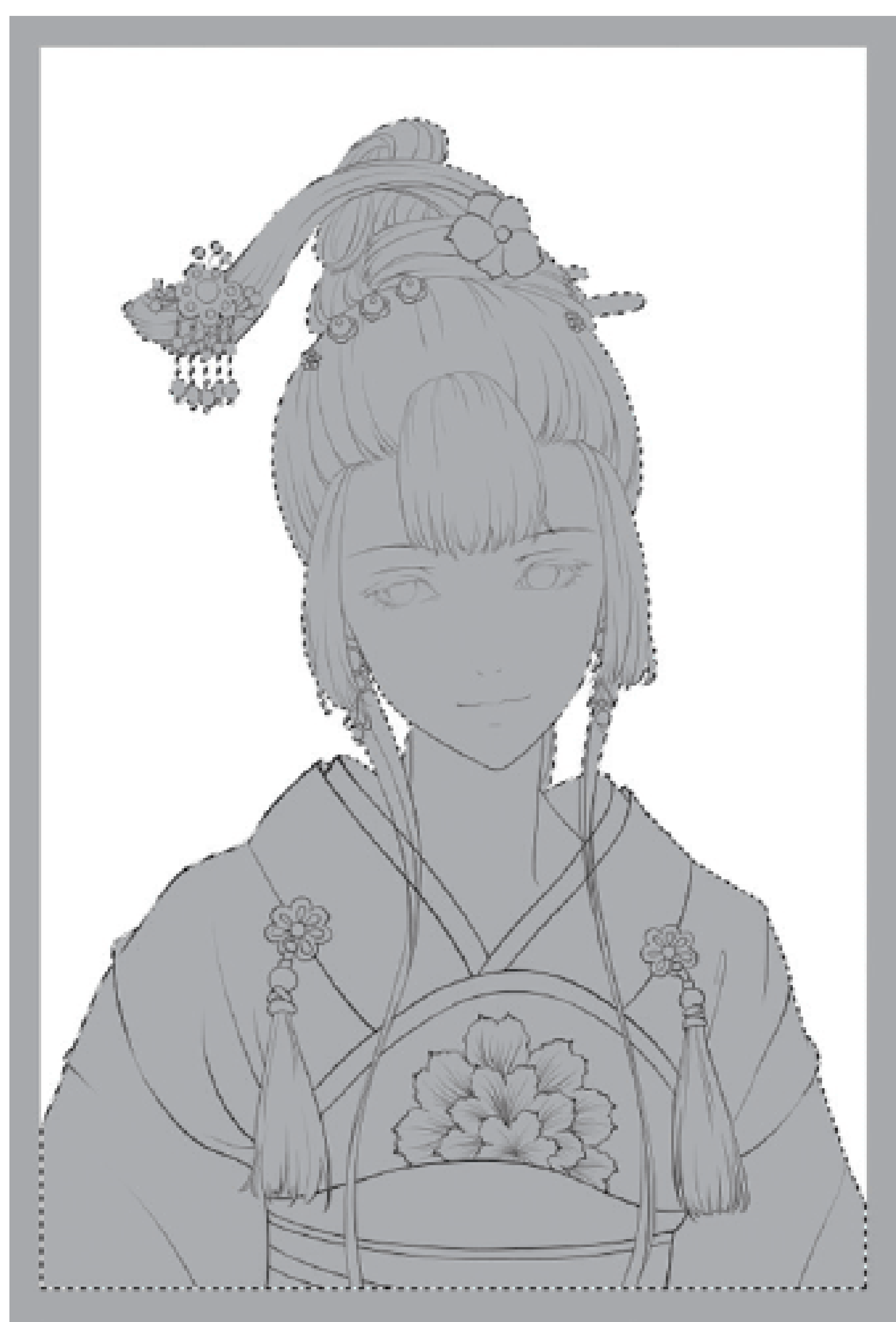


2　在“选择”菜单中选择“反选”命令，选出画布中人物的部分。





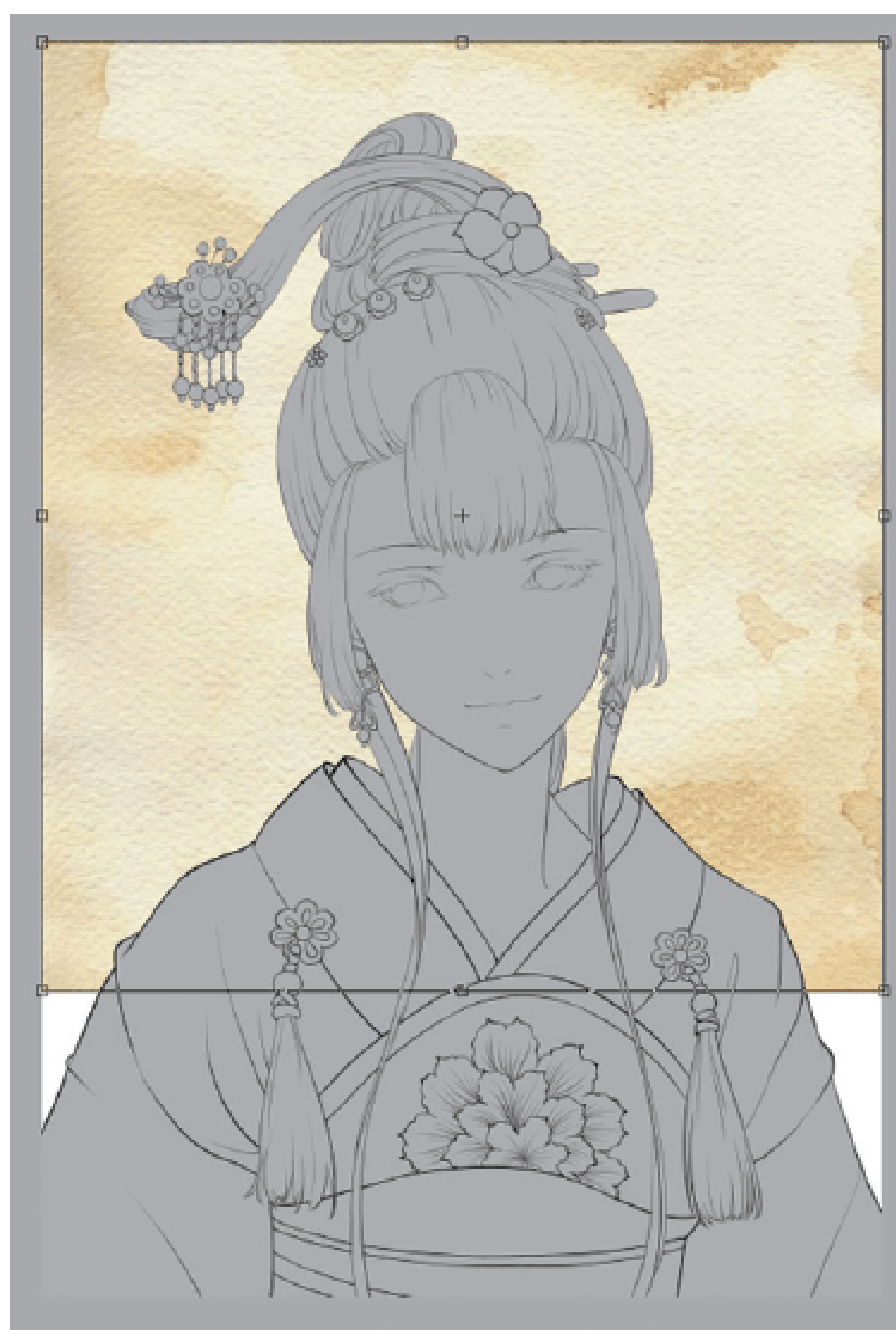


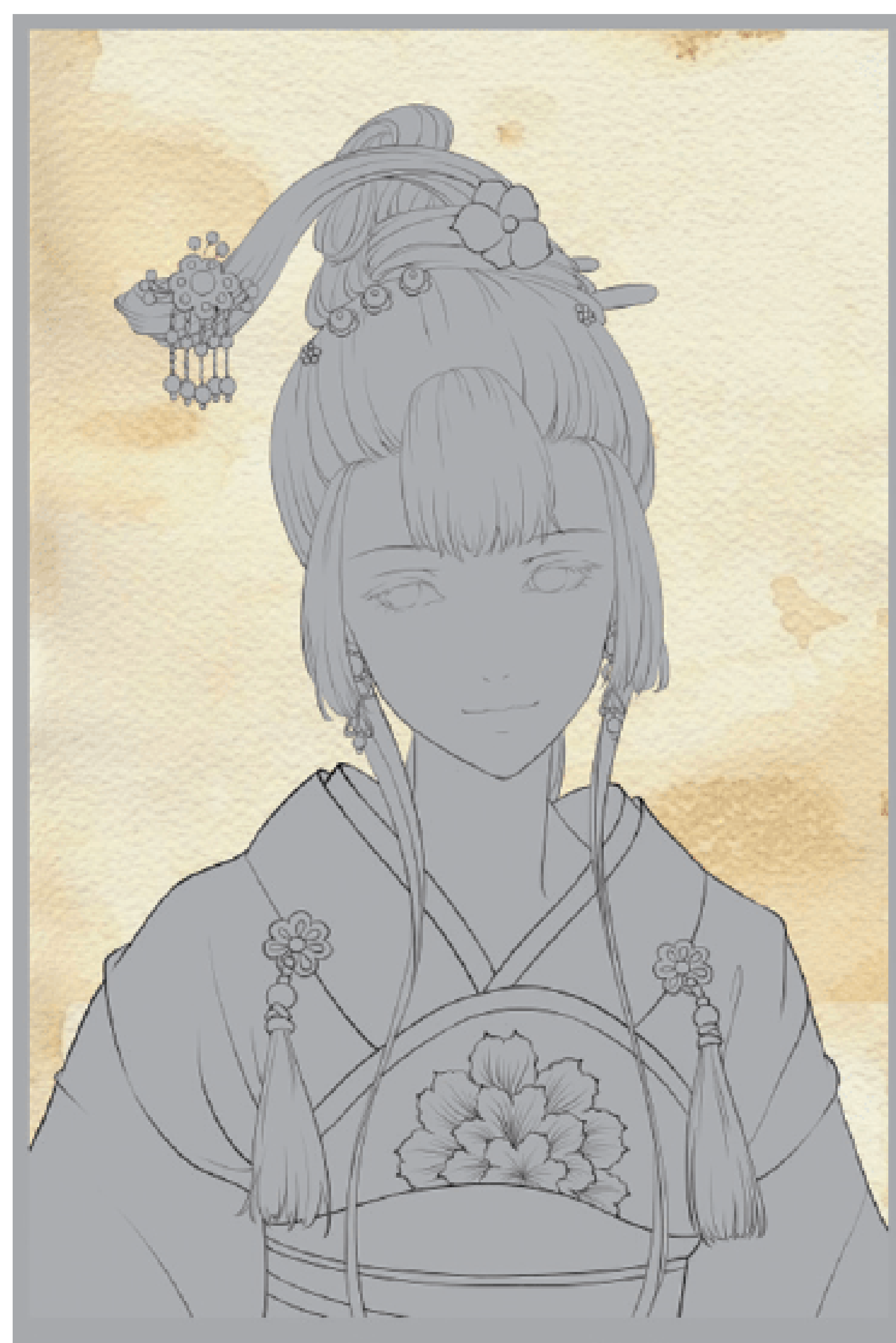




3 在“线稿”图层下建立新的图层，随意选择一种颜色，使用“油漆桶”工具进行填充上色，当选中“油漆桶”工具时，画布被选择的地方会呈现蚂蚁线。去除蚂蚁线的快捷键是Ctrl+D。

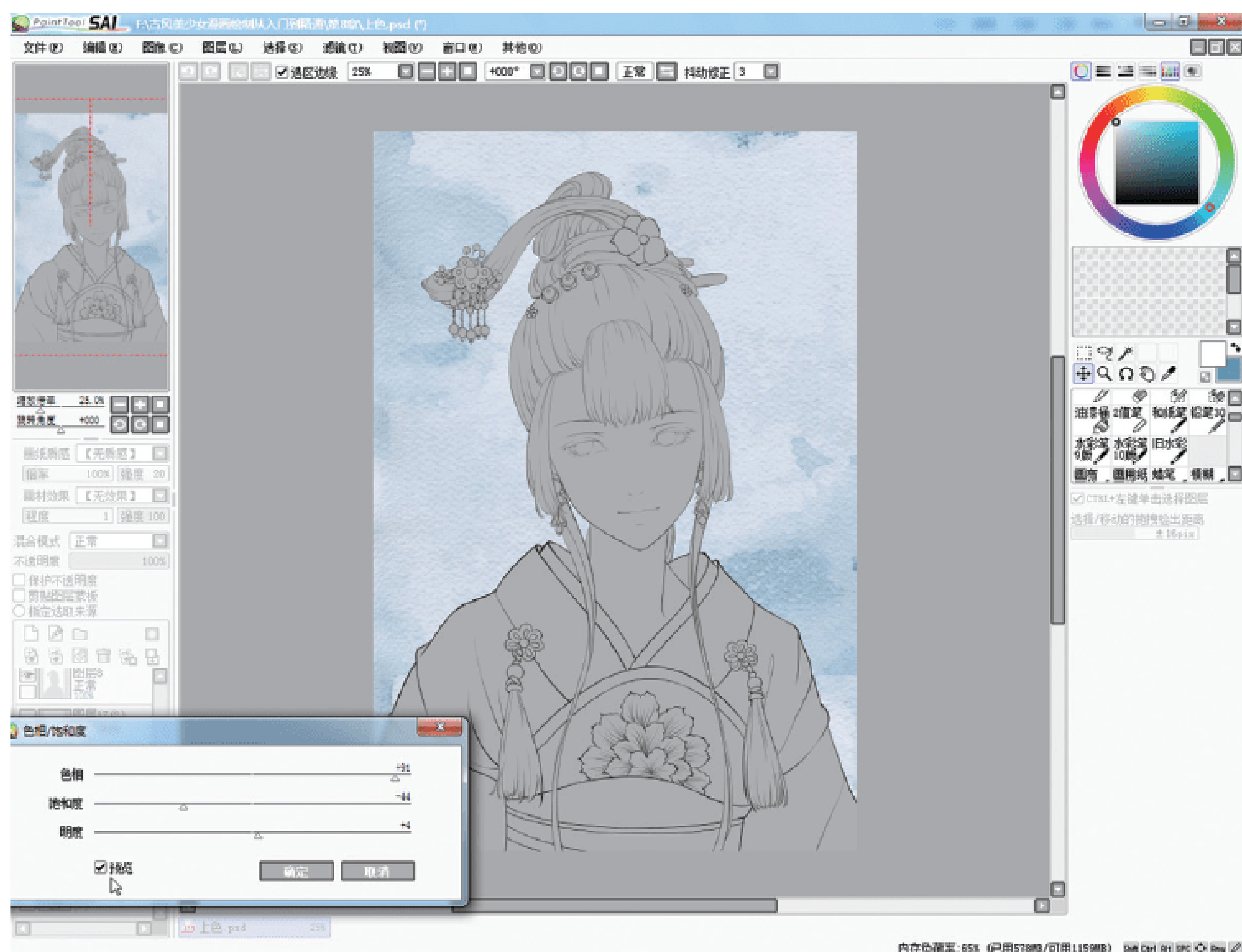
4 开始给人物添加背景，可以自己画，也可以找一些参考图再进行修改，这里是选择了一张有底纹、水彩效果的参考图。

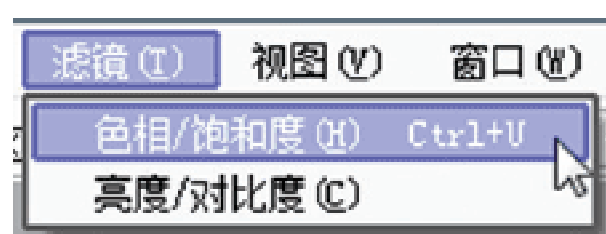




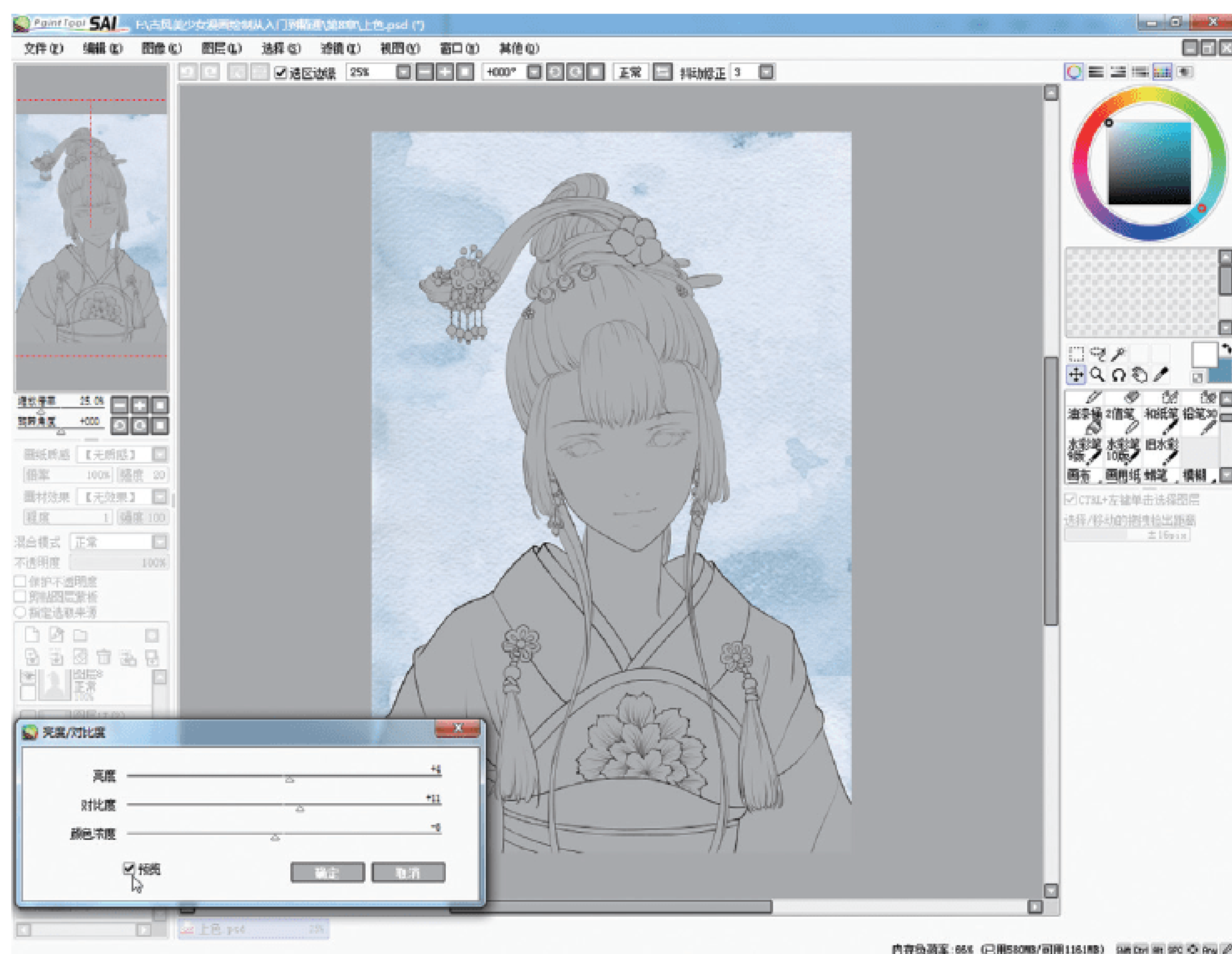
5 放大背景图，利用快捷键Ctrl+T进行自由变换，等量放大时只需按住快捷键Shift。

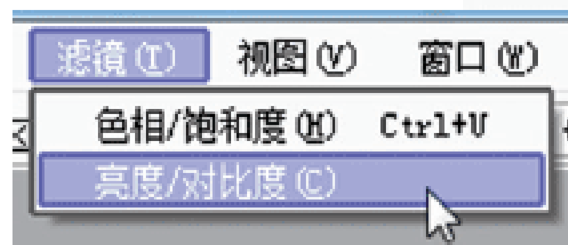
6 复制一张背景图，使其填充整个页面。





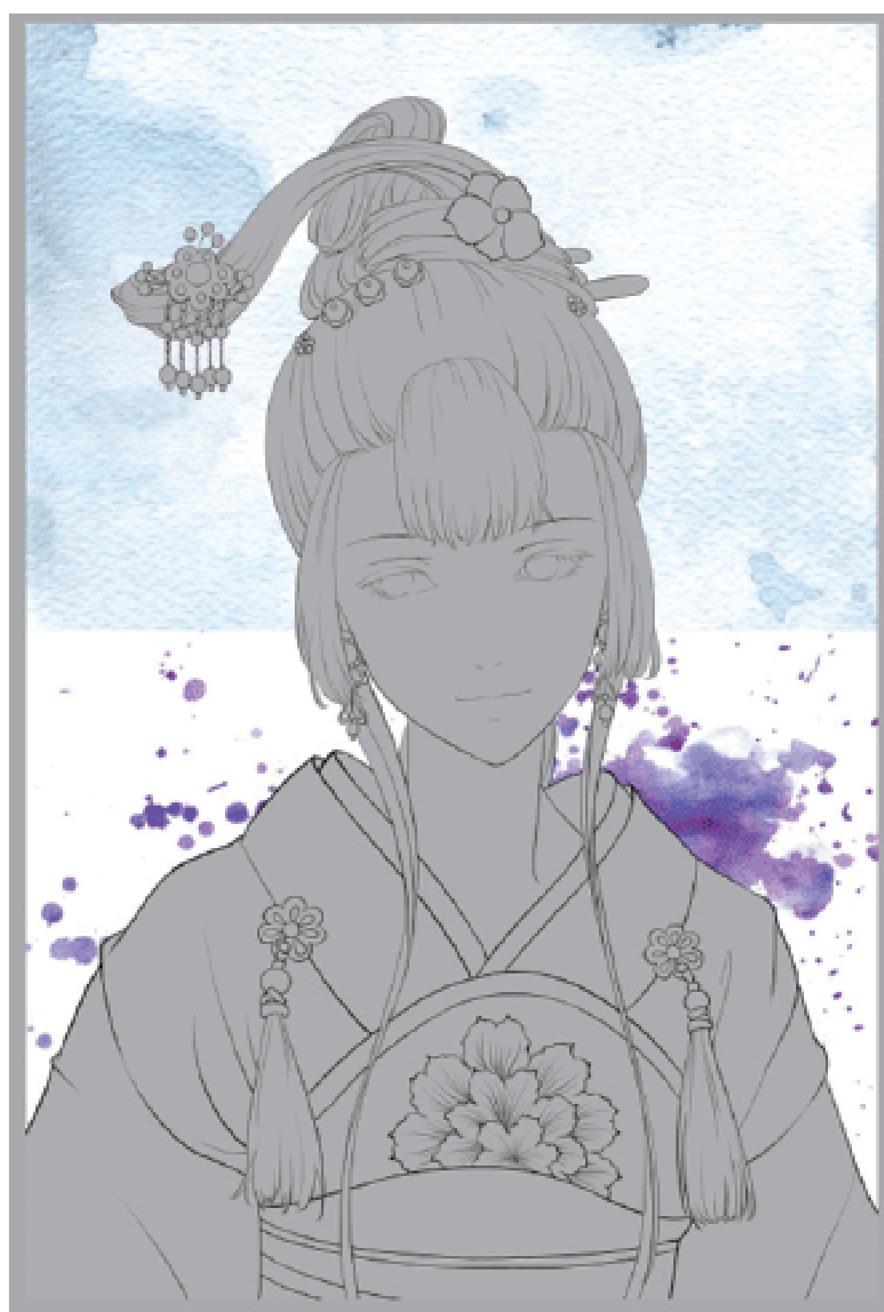
7 在“滤镜”菜单中选择“色相/饱和度”命令，快捷键是Ctrl+U。调节背景的色相、饱和度和明度，将画面的色调调节到自己满意的一种颜色。





8 在“滤镜”菜单中选择“亮度/对比度”命令，调节背景的亮度与对比度，使得背景底纹的对比更加强烈一些。



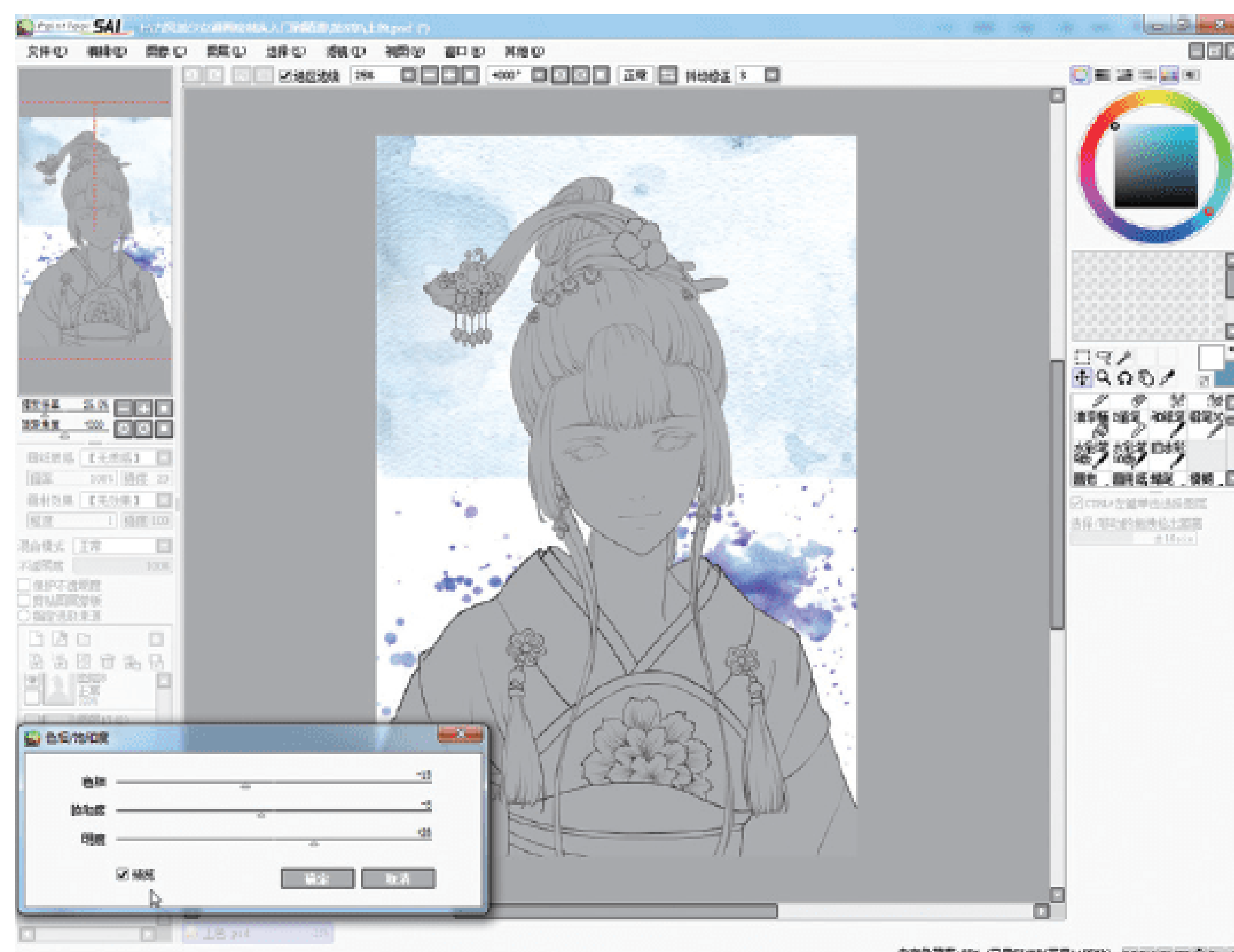




9 添加一张水彩效果的背景素材。

10 调节参考素材的色相/饱和度，使得与背景相协调。











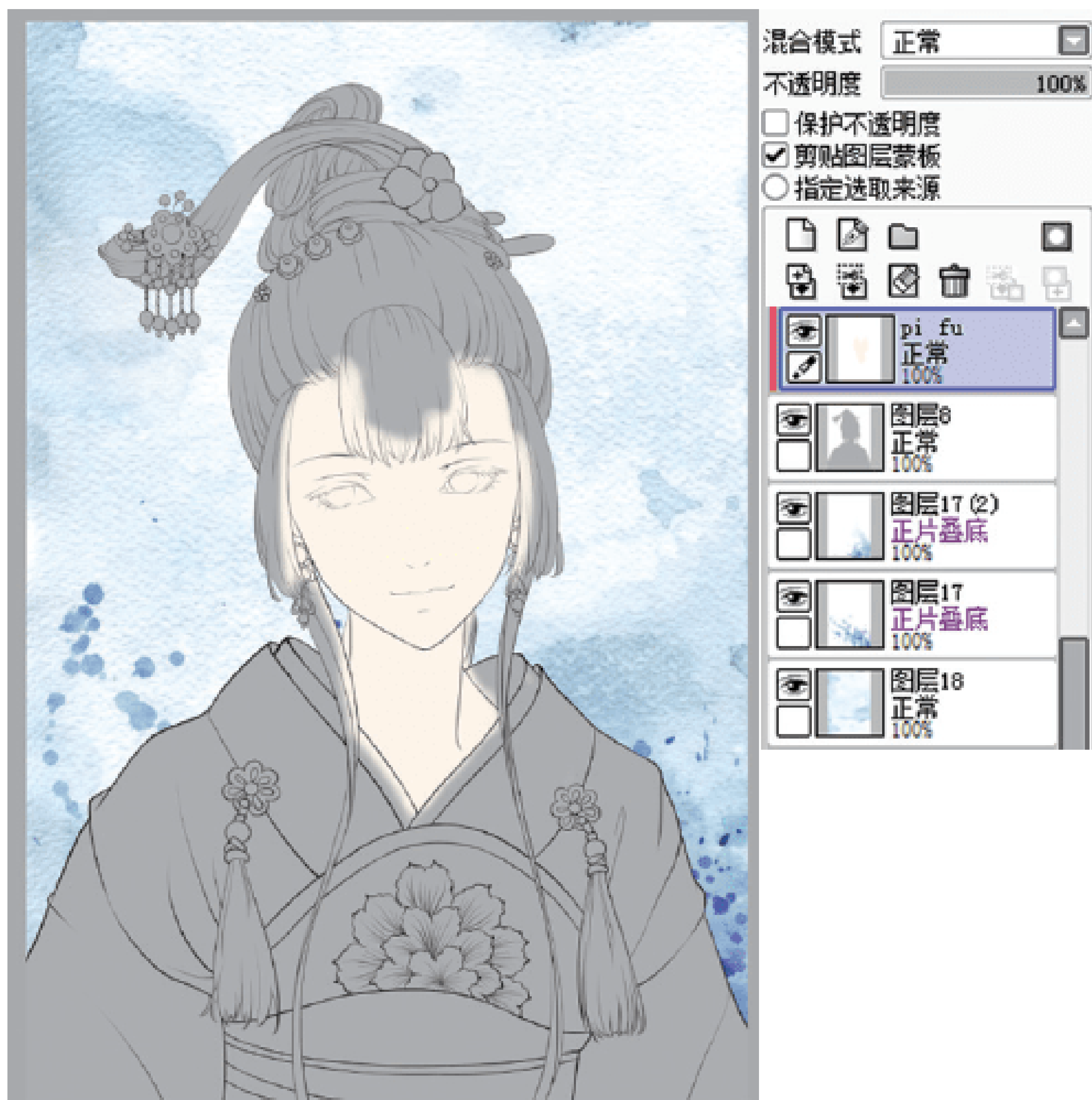
11 将参考素材的图层模式改成“正片叠底”模式。



12 拖动第二张放入的参考素材，变形到一个适当的位置，画面的背景绘制完成。



8.1.4 平铺底色



1 新建图层，选中“剪贴图层蒙版”复选框，并将其命名为“皮肤”，开始为人物的皮肤上色。



2 继续上面的操作，选择适当的颜色，分别给人物的头发、眼睛以及服饰添加颜色。









3 给人物的里衣、腰带、衣服上装饰的吊穗添加相应的颜色。



4 根据不同的材质给人物的头饰添加不同的颜色。

8.1.5 深入刻画



1 选择一种比皮肤颜色更深的颜色作为皮肤的阴影颜色，给人物的皮肤添加阴影。



2 给人物的眼窝、鼻底和嘴唇等地方上色。



3 使用“水彩笔”工具将所上的颜色晕染开，继续给人物的脸颊添加颜色。





4 继续使用“水彩笔”工具将脸颊的颜色晕染开，继续给嘴唇添加深一层的颜色。



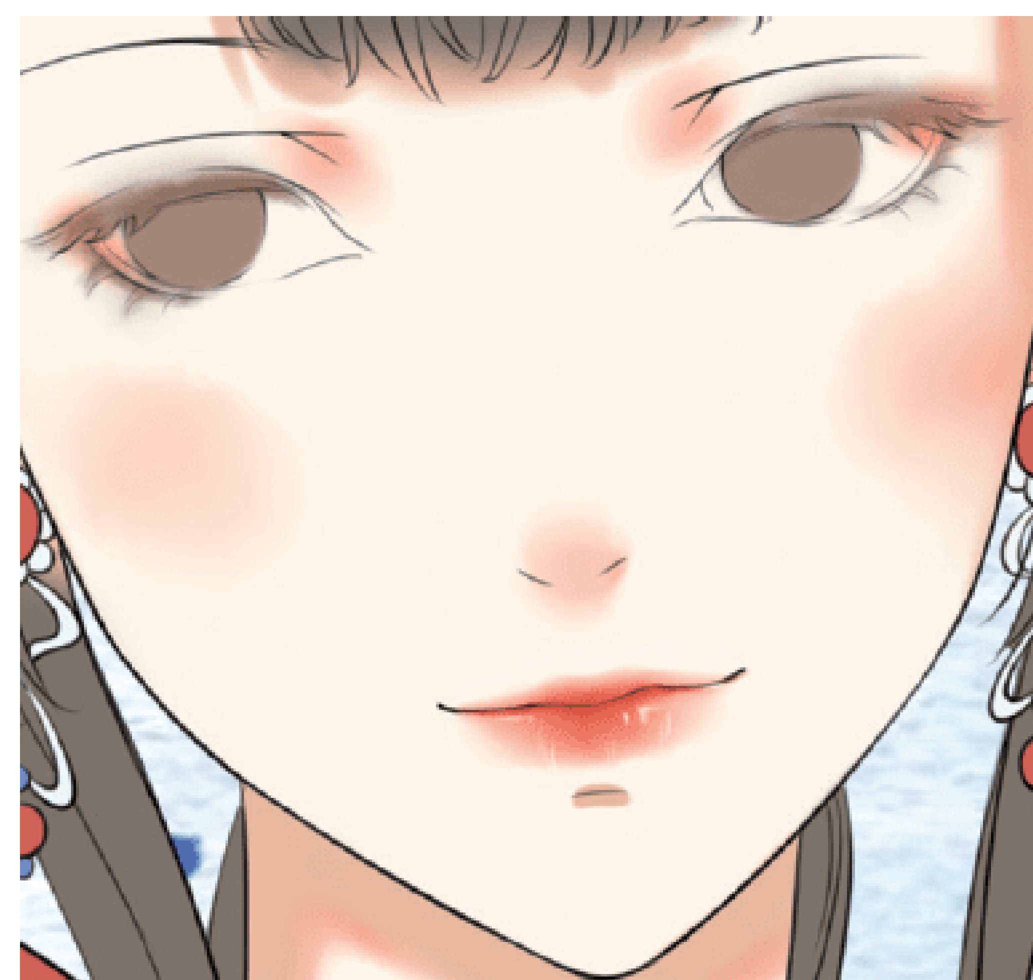


5 将人物嘴唇的颜色晕染开，使得人物的嘴唇更加立体。



6 给人物的嘴唇添加高光，使得人物的嘴唇更加水嫩。











7 开始刻画人物的眼睛，给人物的睫毛上色，加深瞳孔的颜色。

8 刻画眼睛，给人物眼睛的眼球上色，并给眼角和眼尾铺上一层底色。



9 给人物的眼睛添加高光，使得人物的眼睛更加传神。



10 选择深一些的颜色，给人物的头发添加阴影。



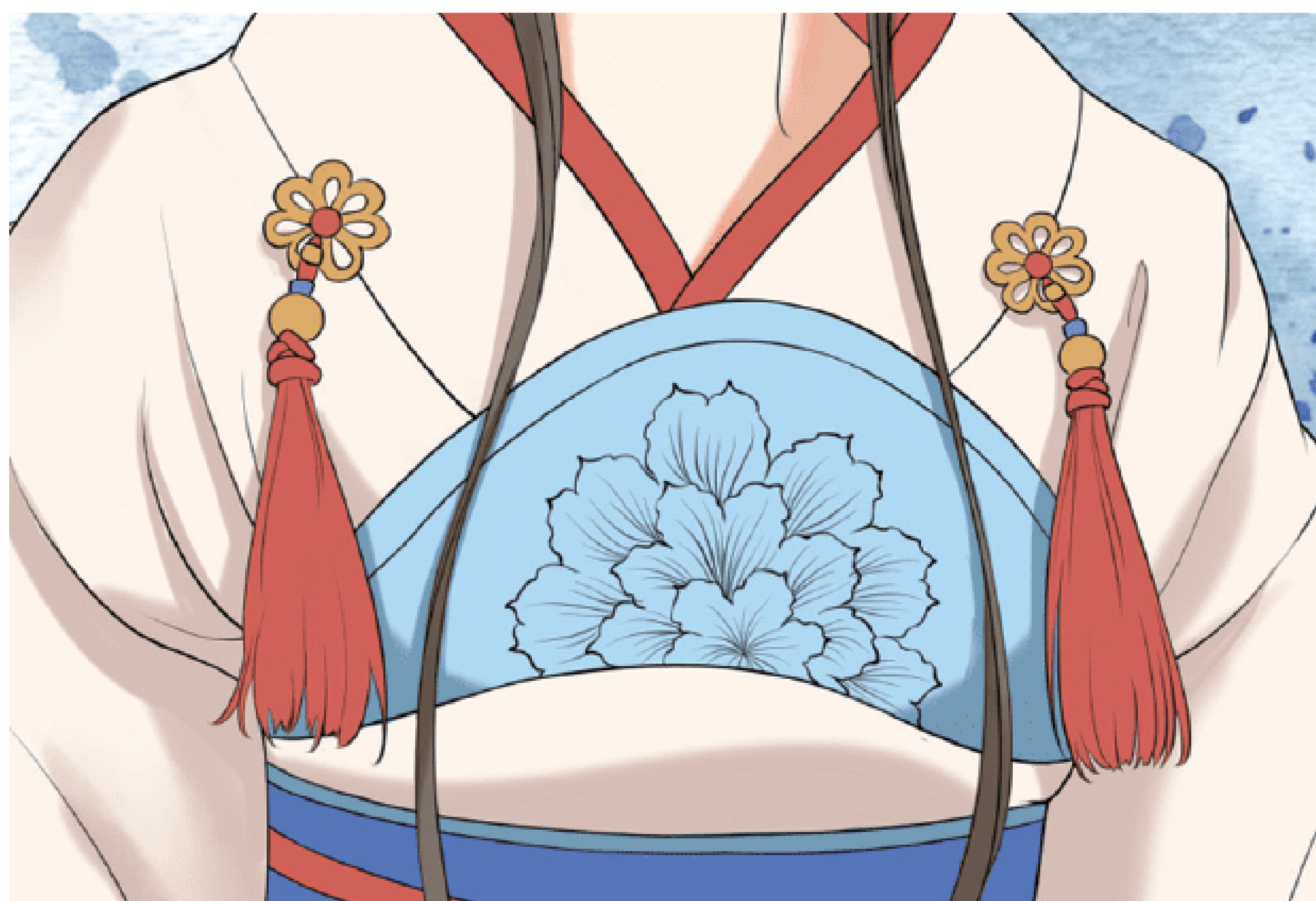
11 使用“水彩笔”工具将头发的阴影晕染开。





12 选择一种亮色给人物的头发添加高光。

13 给人物的衣服添加阴影色，使得人物的衣服更加立体。

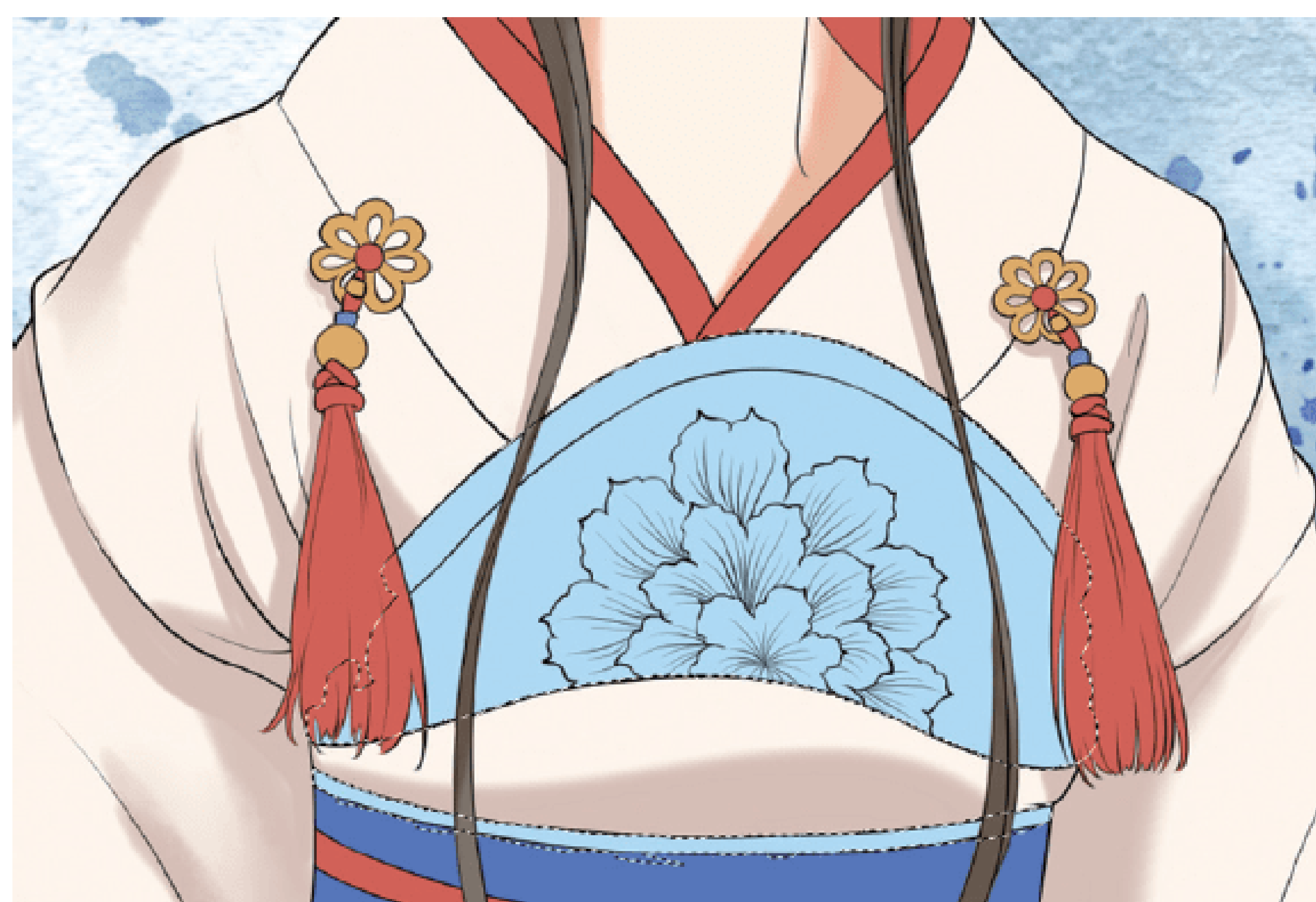


14 新建一层，继续添加阴影。为了防止画出蓝色部分，可以按住Ctrl键单击图层缩略图，将蓝色载入选区。

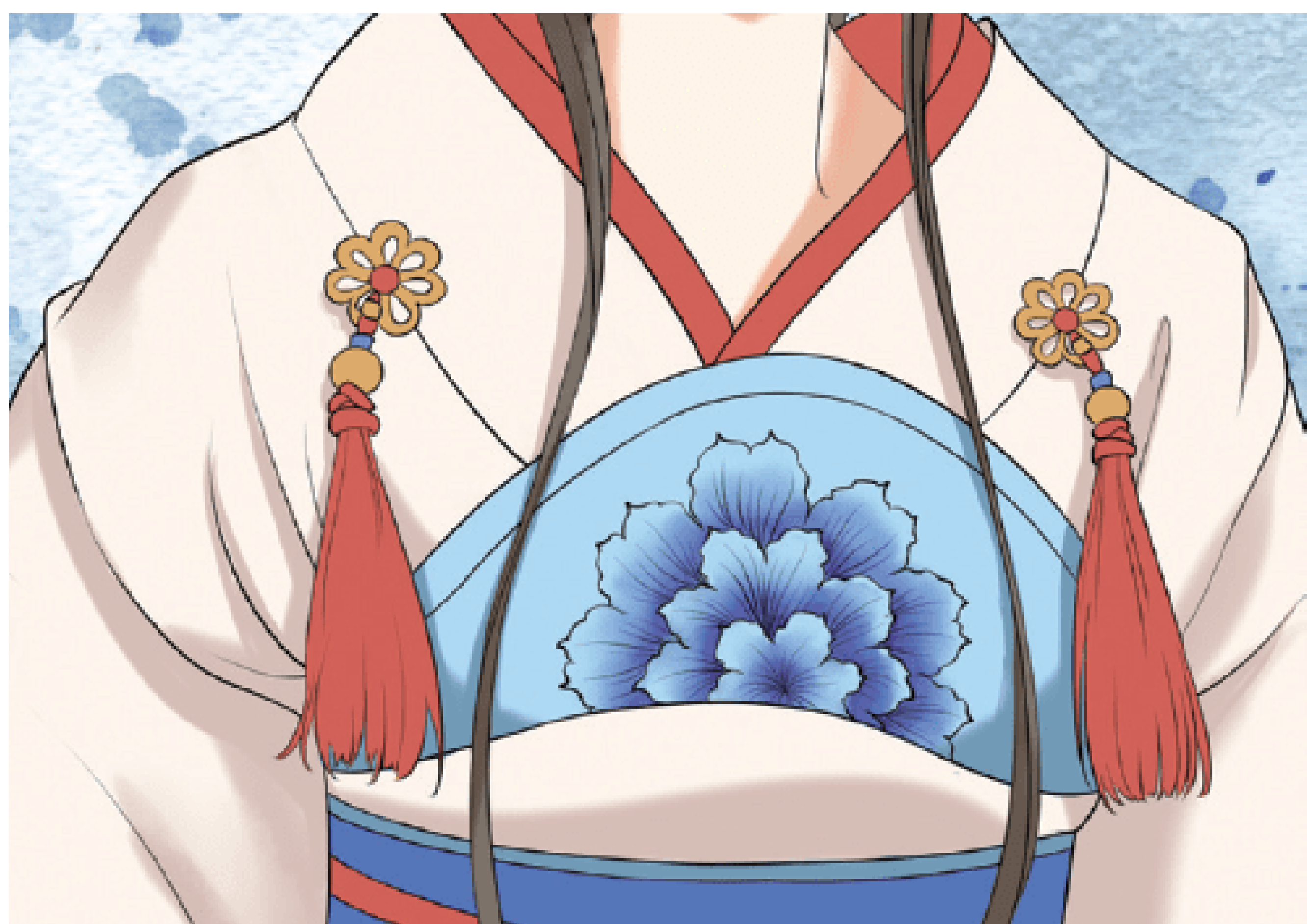


15 选择深一些的颜色，给衣服添加阴影效果。







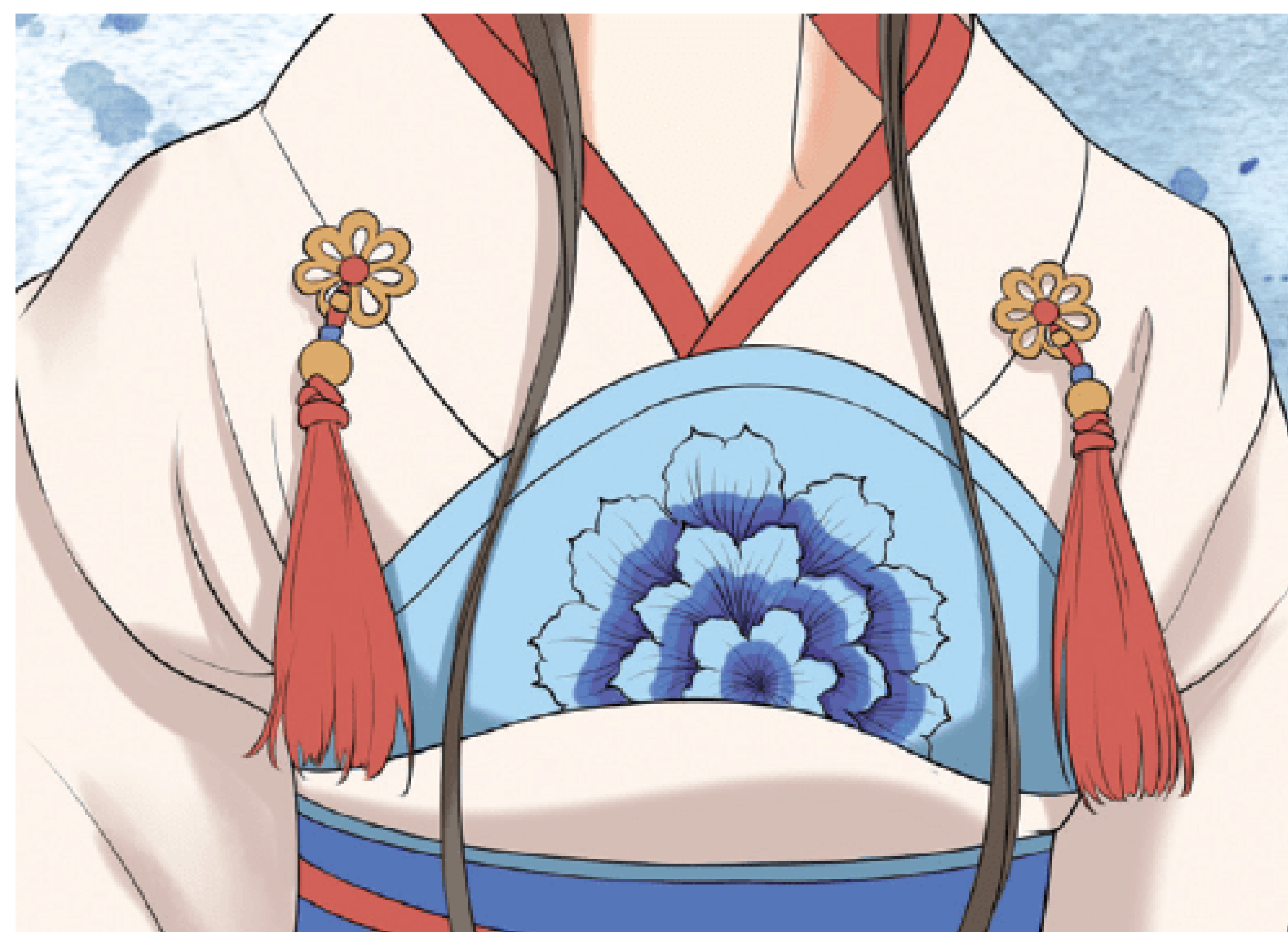




16 给人物胸前的花纹上色。

17 将花纹的阴影晕染开。







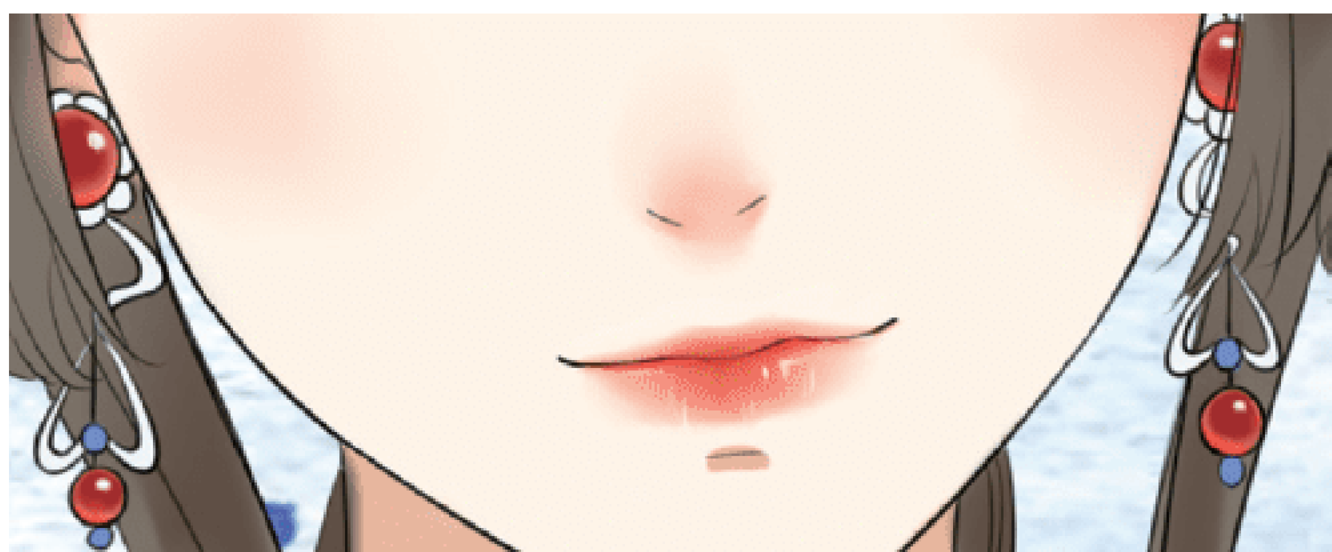


18 使用更纯的蓝紫色画出花的细节。

19 给人物衣服上装饰品的吊穗添加阴影。







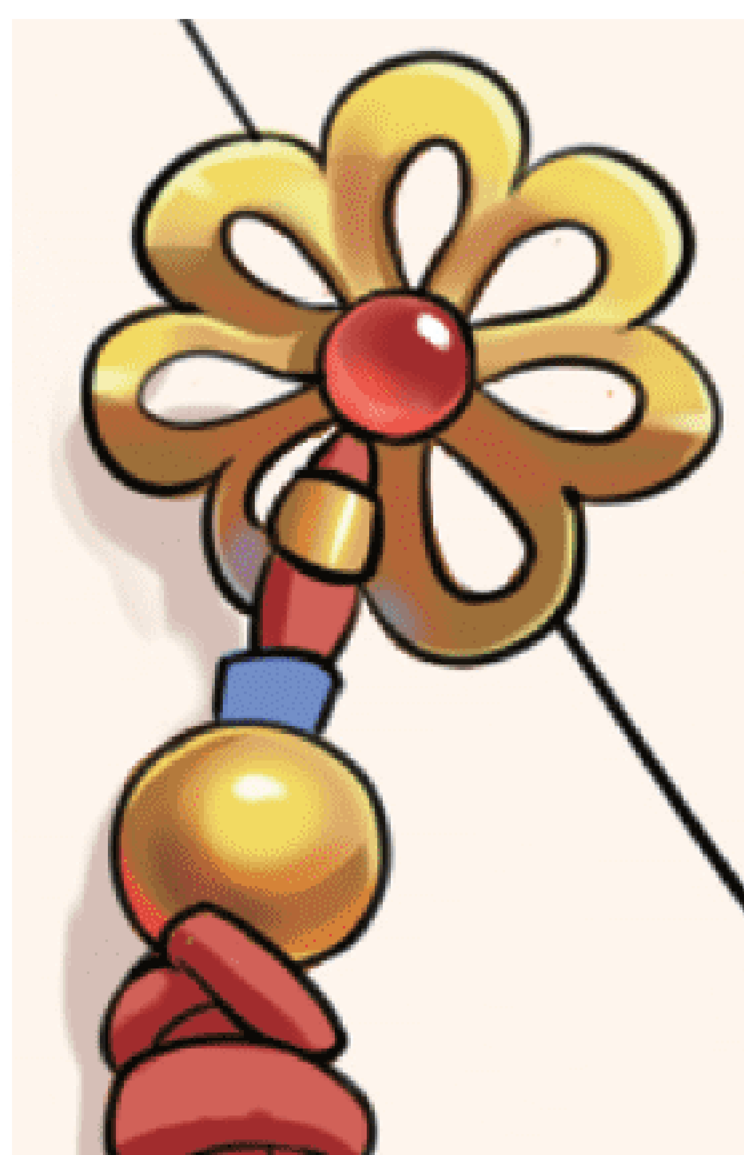


20 给人物耳环的珠子上色。

21 给人物头上的发簪上色。

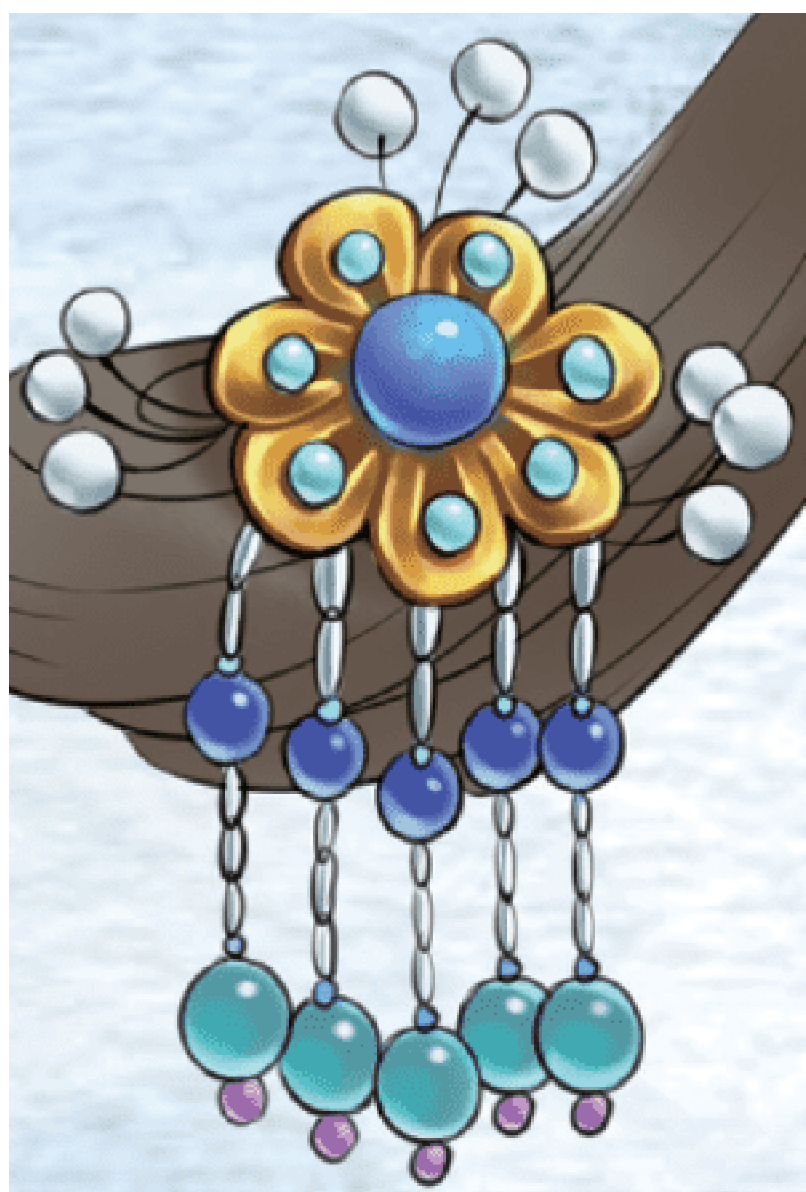


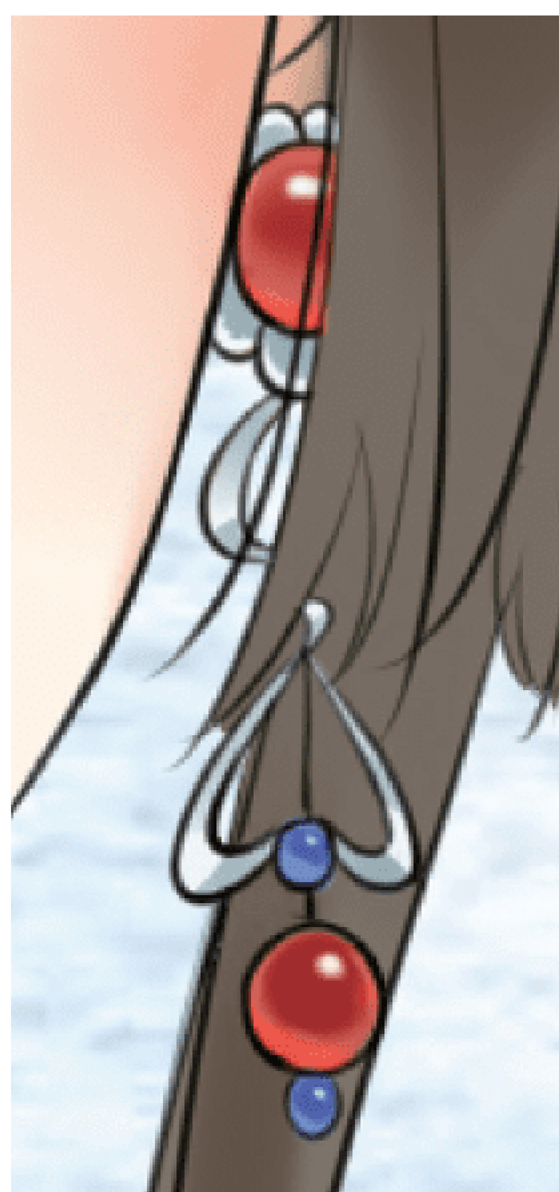






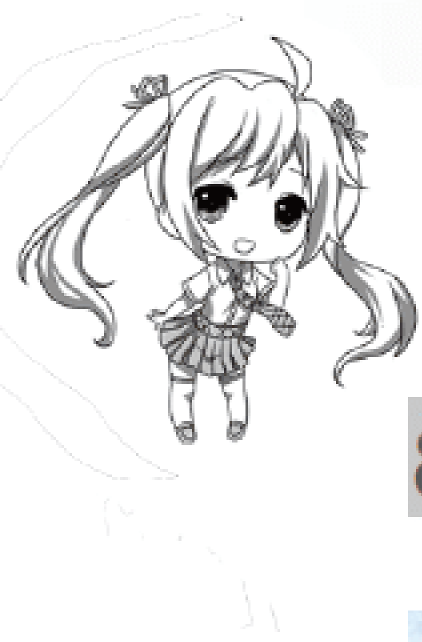
22 继续给人物胸前的饰品和头上的头花分别添加阴影和高光。





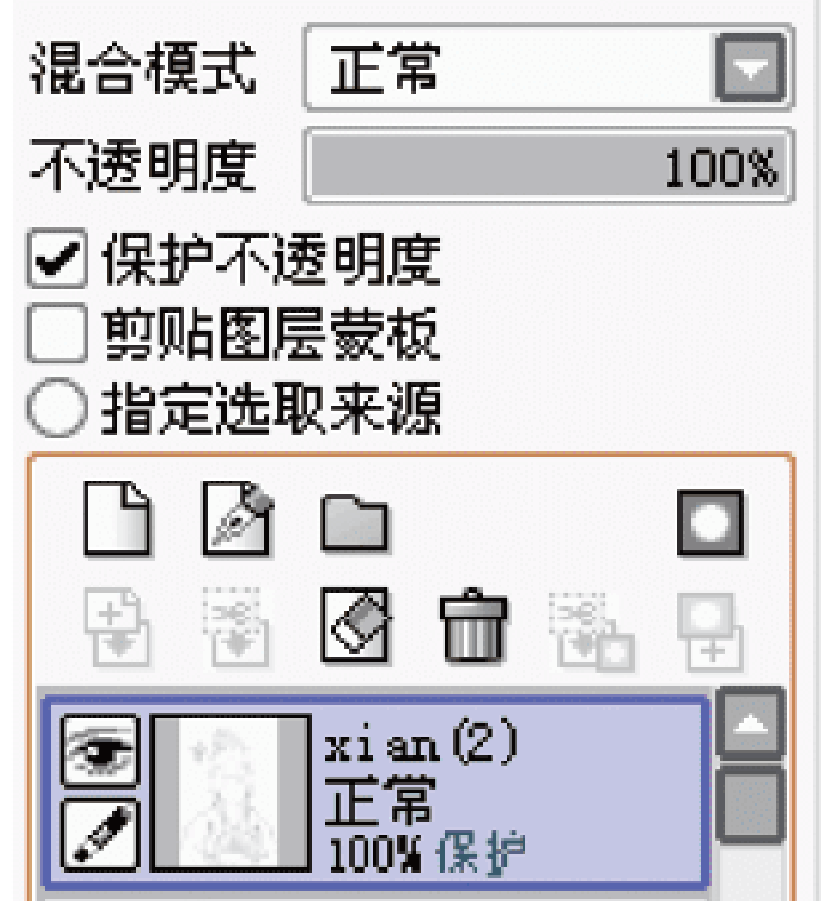
23 绘制出头发上的步摇和耳环，并绘制出相应的材质颜色。





8.1.6 完善画面







1 将人物的线稿保护起来，即选择线稿图层，选中“保护不透明度”复选框，开始给线稿上色。



2 给人物的头发添加脸部的环境色，使得画面更加协调。





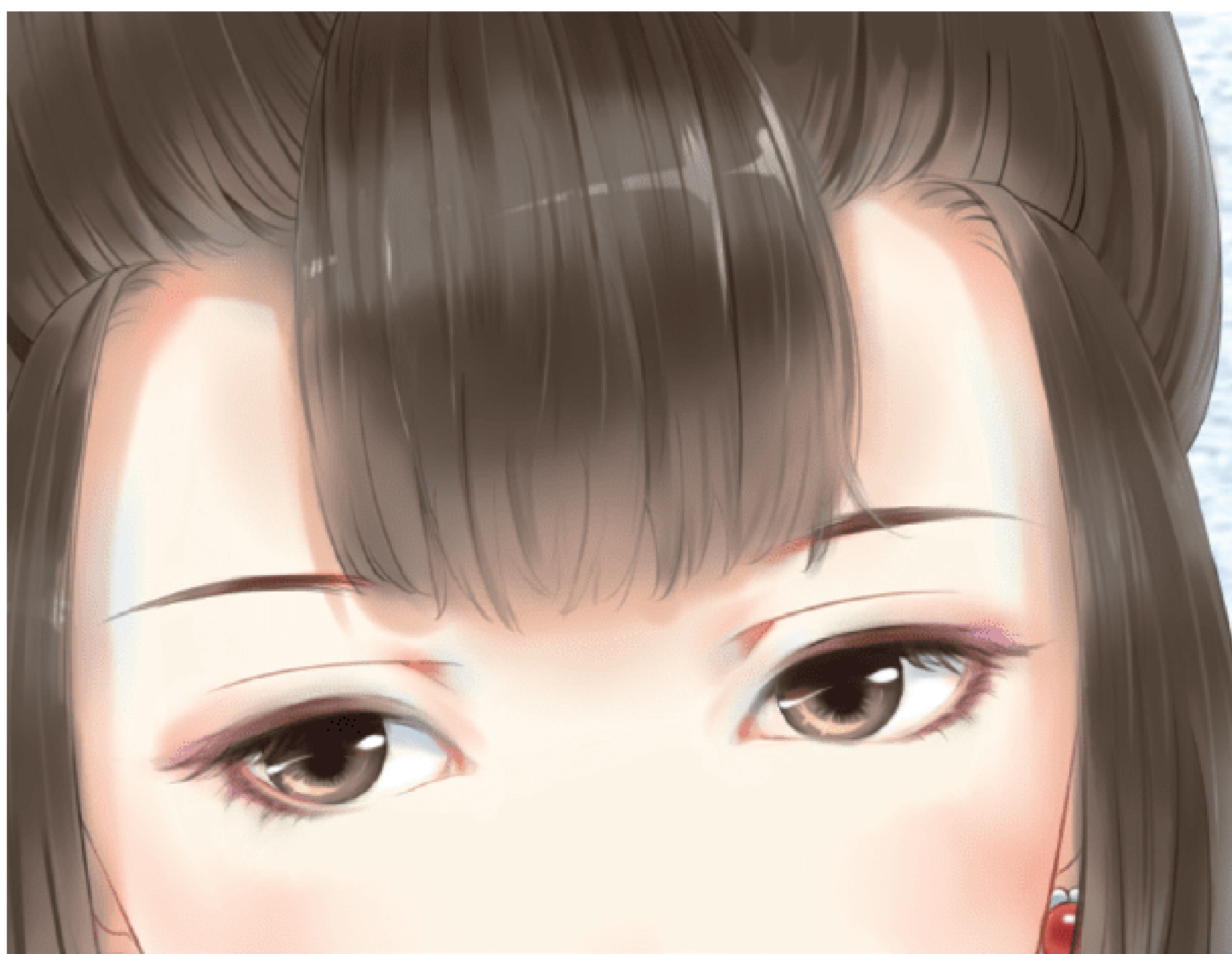
3 按照头发的结构线，给人物头发增加层次变化。







4 细化头发的层次，细致地画出发丝，并精确高光的分量与位置，完成头发的绘制。



5 细化人物的眼睛，减弱眼角的颜色。





6 给人物脸颊的腮红和鼻头添加高光，使得人物看起来更加水嫩。





7 到这里人物的最终效果就完成了。一个衣着华丽，楚楚动人的美丽女子展现在眼前。

8.2　醉青花——侧身中景女子的绘制

绘制“醉青花”这个主题，主要是从画面中人物服饰的色彩搭配中来展现该主题。

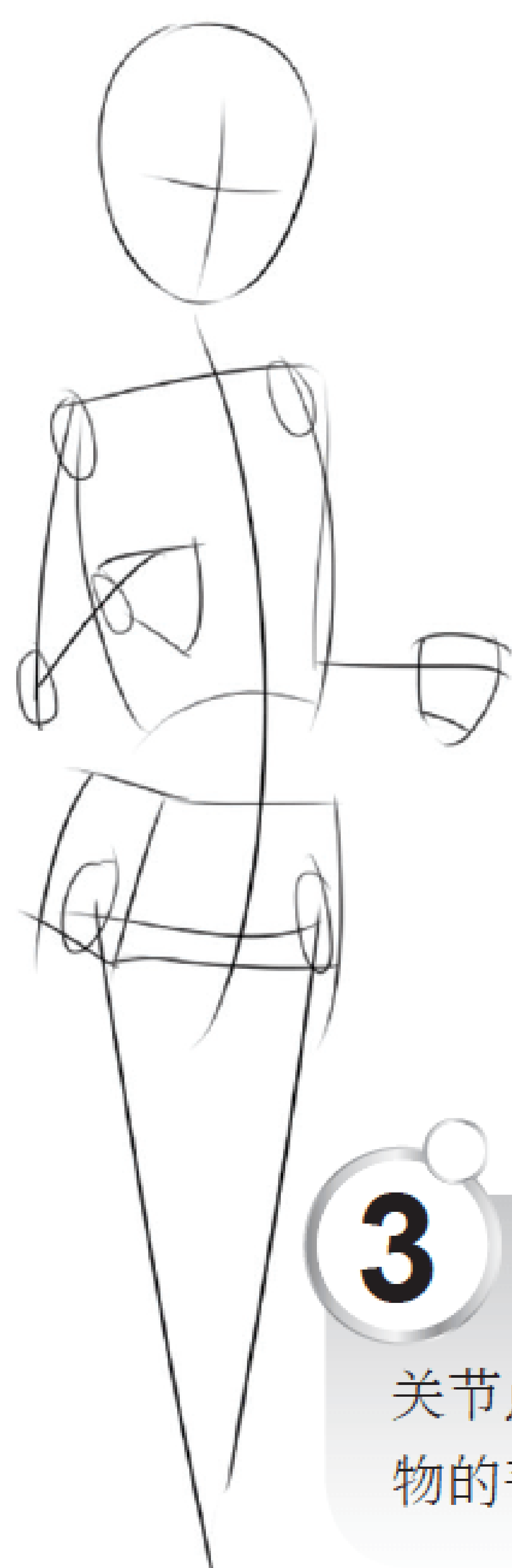
8.2.1　设计动作



1 用线条简单地勾勒出人物的大致动态，双臂抬起。



2 根据脊椎的动态线，简单地绘制出人物胸腔和髋骨的大致形状。



3 用圆圈标记出人物的关节点，再简单地绘制出人物的手。



4 在前面的基础上，绘制出人物的身体结构。这里要注意女性的基本特征。



8.2.2 形象设计



1 根据十字基准线，简单地绘制出人物五官的位置。根据头型给人物设计的发型，只需要简单地勾勒出大致轮廓即可。



2 根据身体结构开始给人物设计服饰。这里设计的是唐朝时期的襦裙，女子双手撩起裙子，显得非常可爱。

8.2.3 描绘线稿



1 根据草图，开始描绘出人物的线稿。注意线稿的线条一定要干净流畅。



2 描绘出裙子的细节部分，调整脖子的长度，线稿绘制完成。

8.2.4　平铺底色

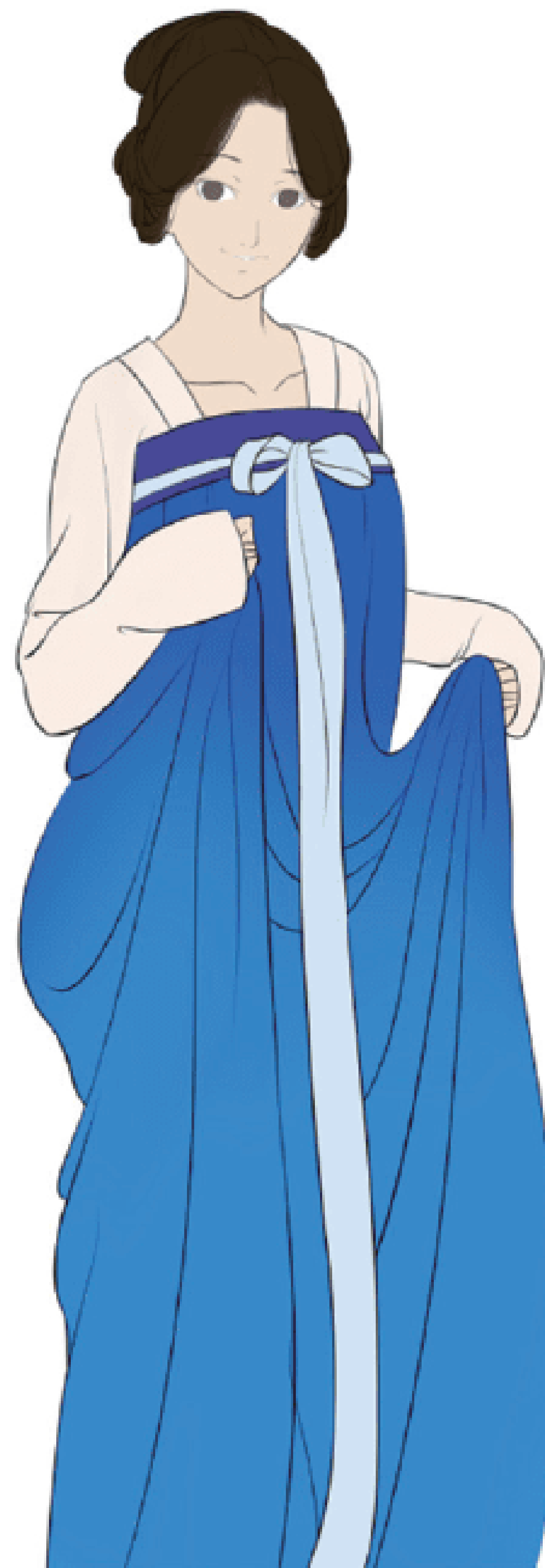


1 选择一种浅黄，开始给人物的皮肤上色。



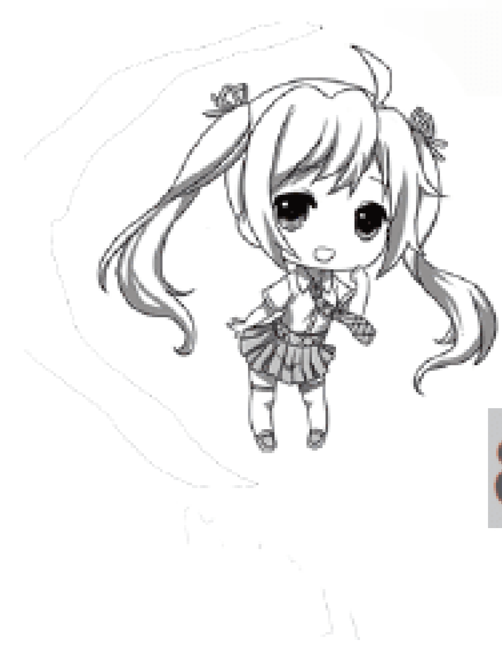
2 给人物的头发、眼睛以及上衣添加相应的颜色。





3 给人物的腰带、裙子添加颜色。首先将裙子的颜色只涂到一半的位置，为后续对裙子的颜色处理打下基础。

4 选择一种比裙子浅一些的蓝色继续裙子的上色。注意中间的过渡一定要自然，这样一条带有渐变色的蓝色裙子就绘制完成了。



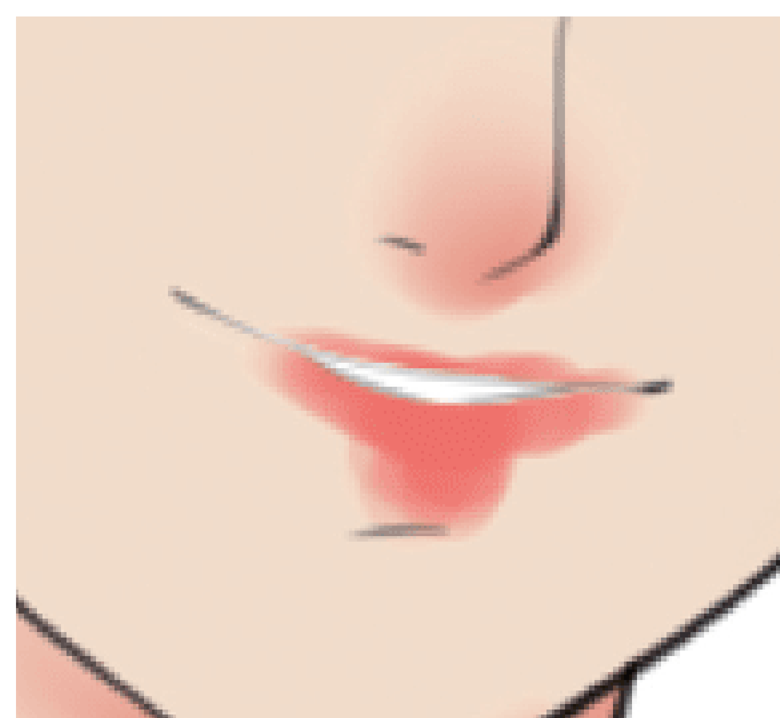
8.2.5 深入细化

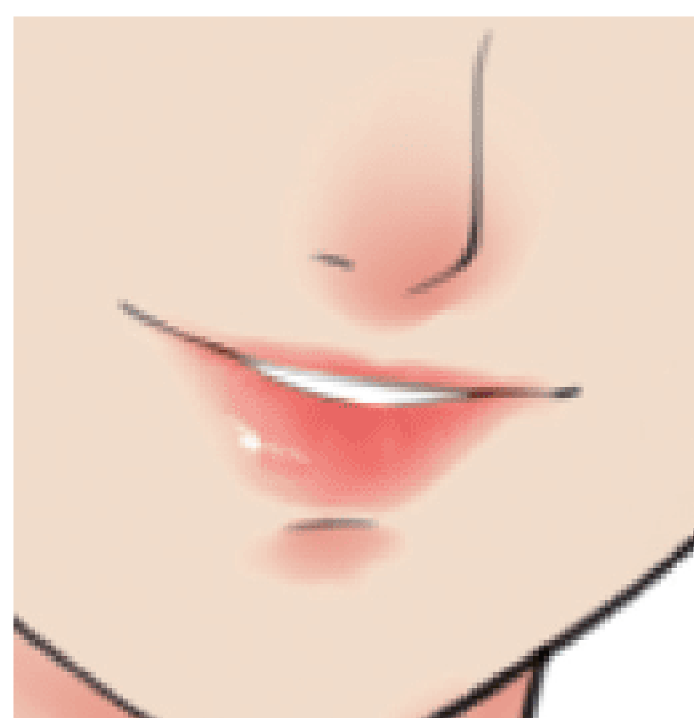




1 选择一种比皮肤颜色更深的颜色作为皮肤的阴影颜色，给人物的皮肤添加阴影。

2 使用“水彩笔”工具将皮肤的阴影晕染开，使得人物的皮肤颜色和阴影的颜色融合得更加协调。

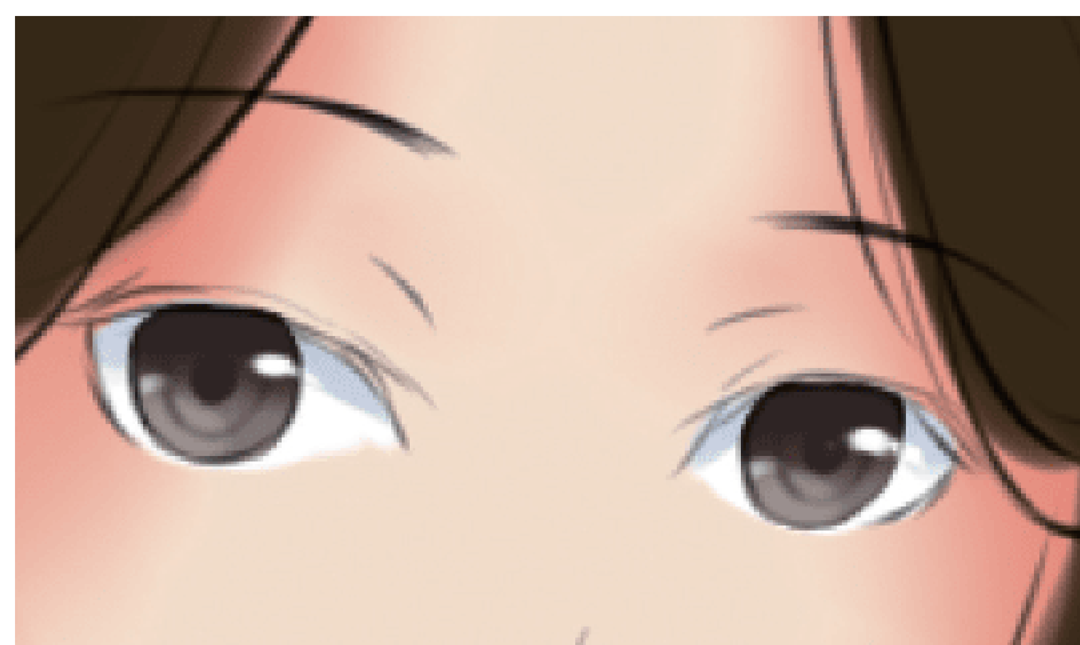


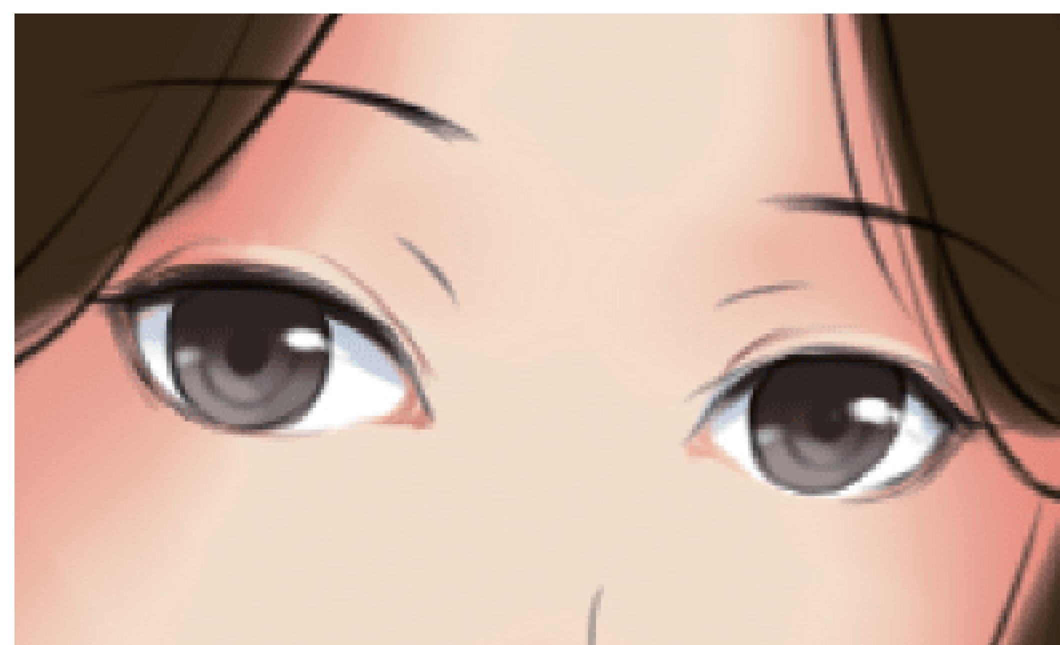


3 给人物的嘴唇添加颜色，然后继续做细节处理，添加高光等，使得人物的嘴唇更加水嫩。



4 给人物的眼睛添加阴影，并作颜色过渡，细致地画出瞳孔，使得人物的眼睛更加立体。





5 给人物的眼睛添加高光和反光，并细化人物眼睛的睫毛和眼角，使人物的眼睛更加传神。





6 给人物的头发添加阴影，使人物的头发更加立体。

7 细化人物头发的阴影，使其更加层次分明。



8 给人物的上衣添加阴影颜色，使得人物的衣服更加立体。





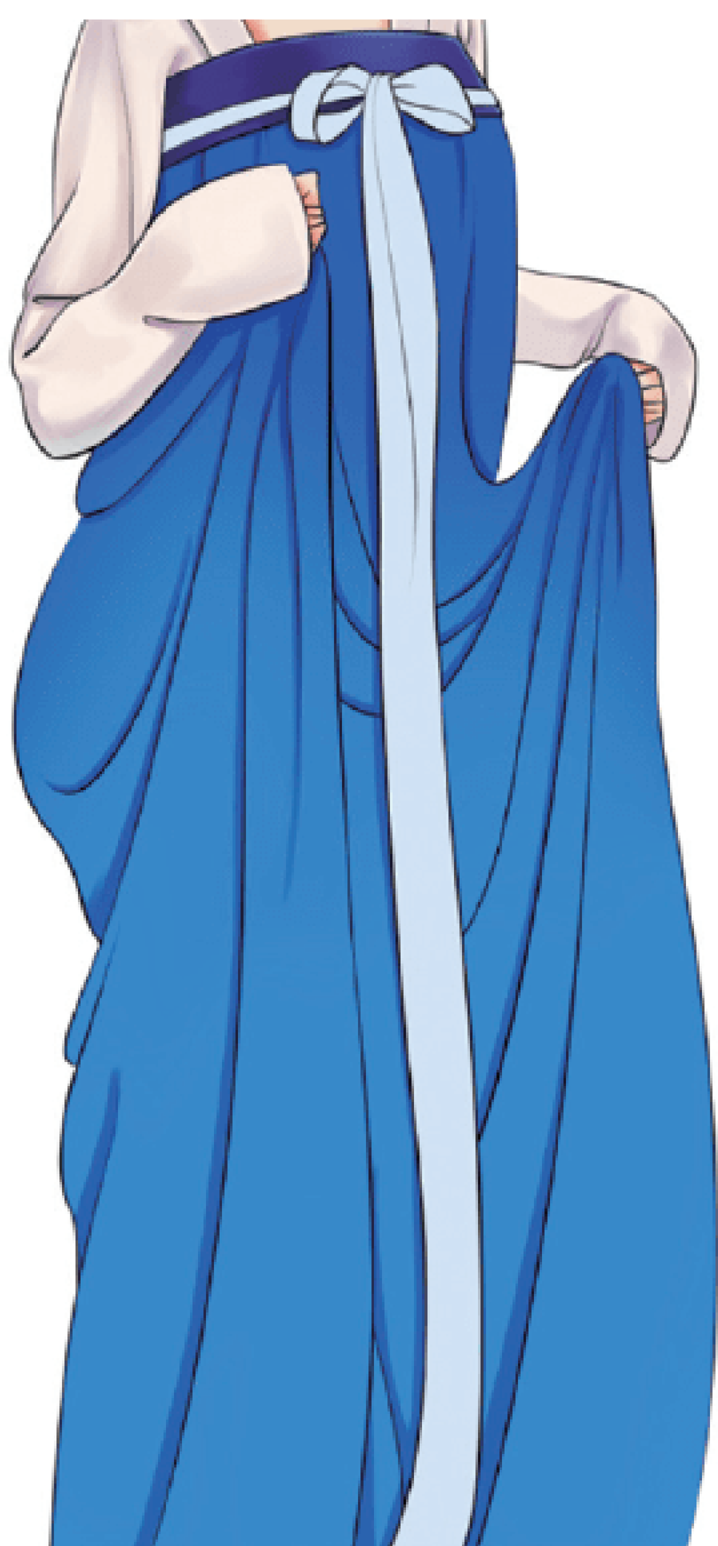


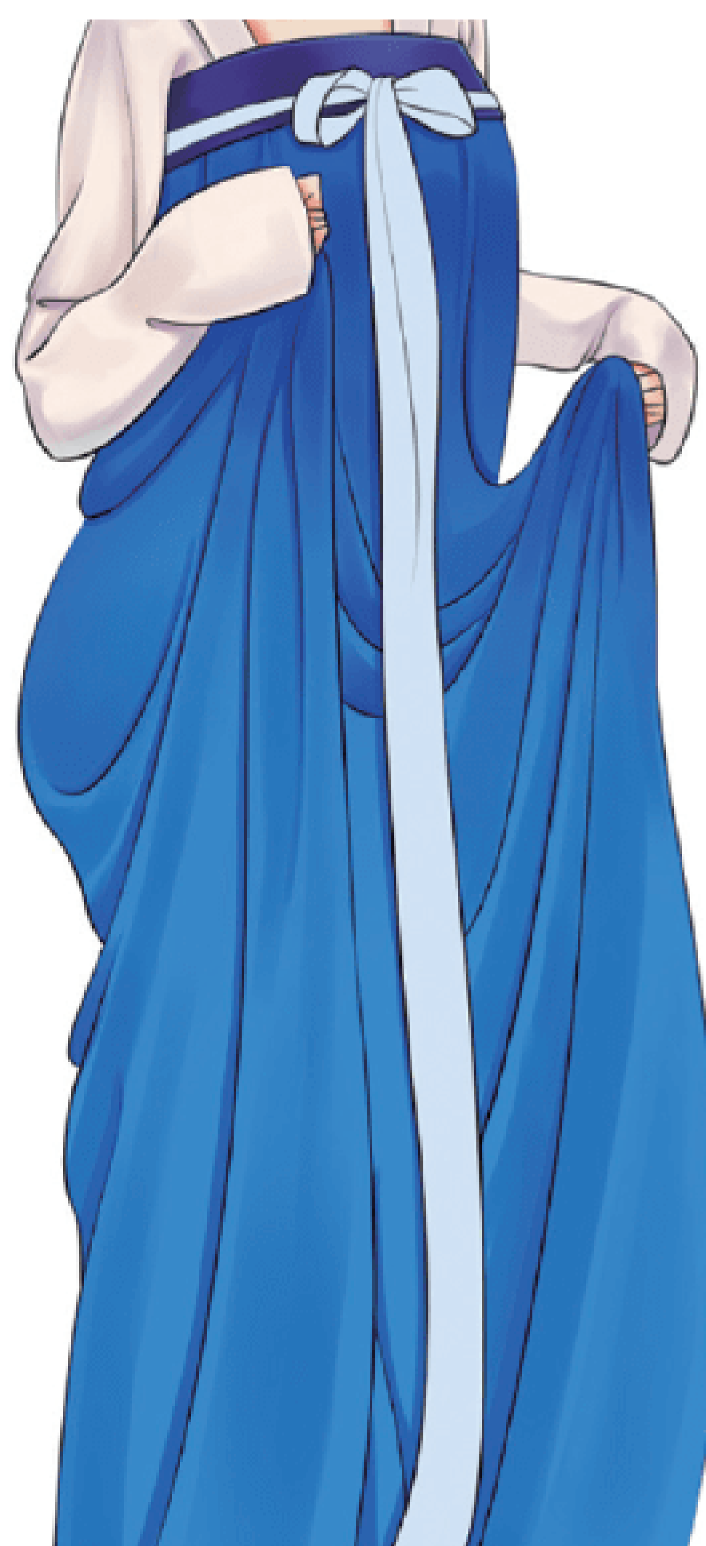
9 给人物上衣的阴影做细节处理，擦出衣服的质感，加强暗部，弱化亮部。





10 给人物裙子裹胸的部分添加阴影效果。注意阴影的绘制要跟上衣相协调。





11 根据裙子的结构特征，给裙子添加阴影效果。

12 细化人物裙子的阴影，表现出裙子的质感，使得裙子更加立体。





13 给人物的腰带添加阴影，然后细致地绘制出腰带的高光，使得腰带的绘制跟画面人物的服饰相融合。





14 详细地刻画出人物头发的发丝，显得人物的头发更加细腻、有质感。

15 给人物头发的亮面添加细节，人物的头发刻画完成。





16 给人物添加发饰和耳饰做装饰，提升人物的魅力值。





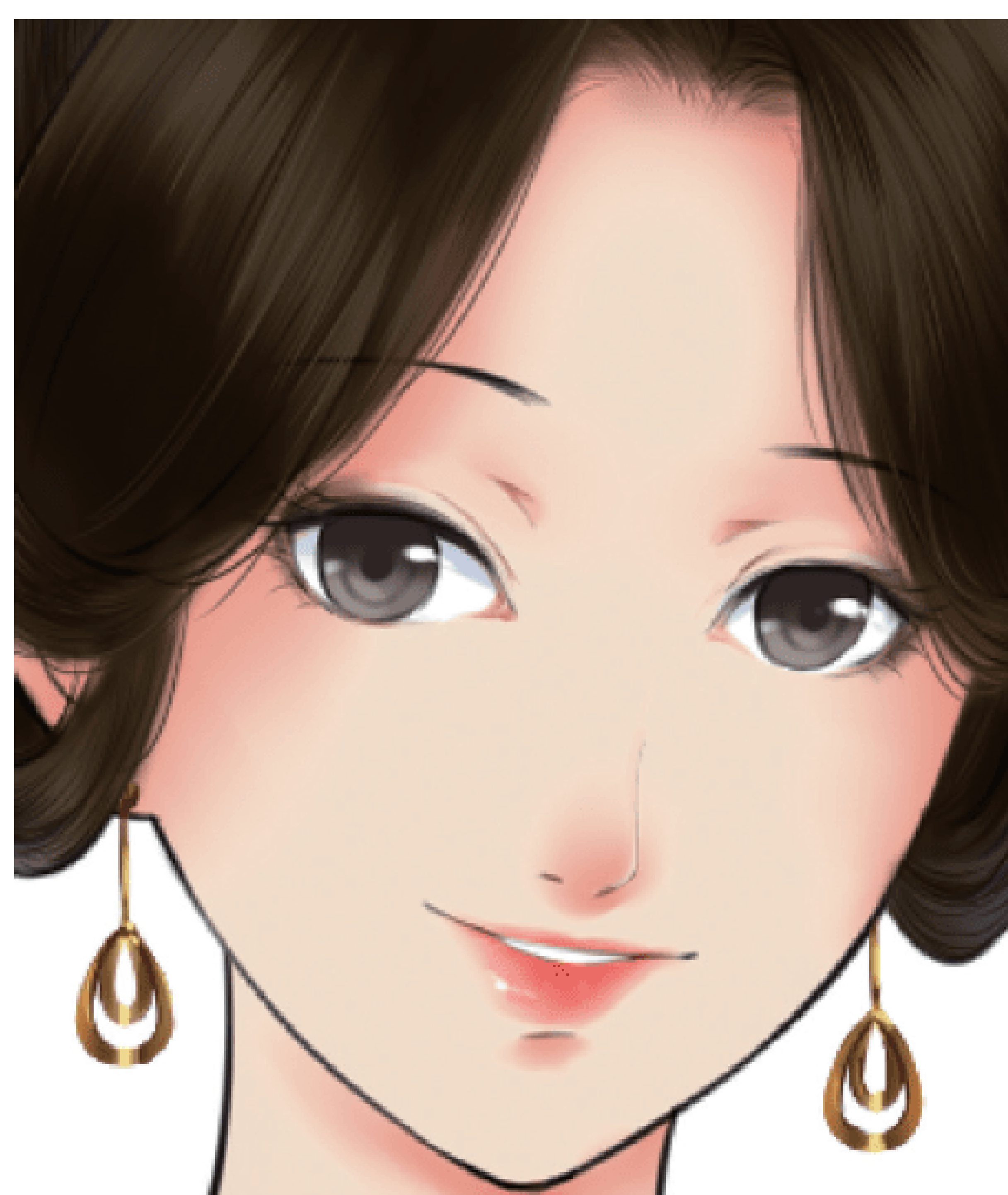
17 详细地刻画出各个装饰品的材质，像发钗、耳饰的金属感，发钗上珠子的玻璃光泽等。





18 绘制出人物眼睛的眼睫毛，使人物看起来更加楚楚动人。





19 给人物的脸颊添加一层浅浅的腮红，并给鼻子和嘴唇添加高光，人物头部最后的刻画完成。



8.2.6　完善画面



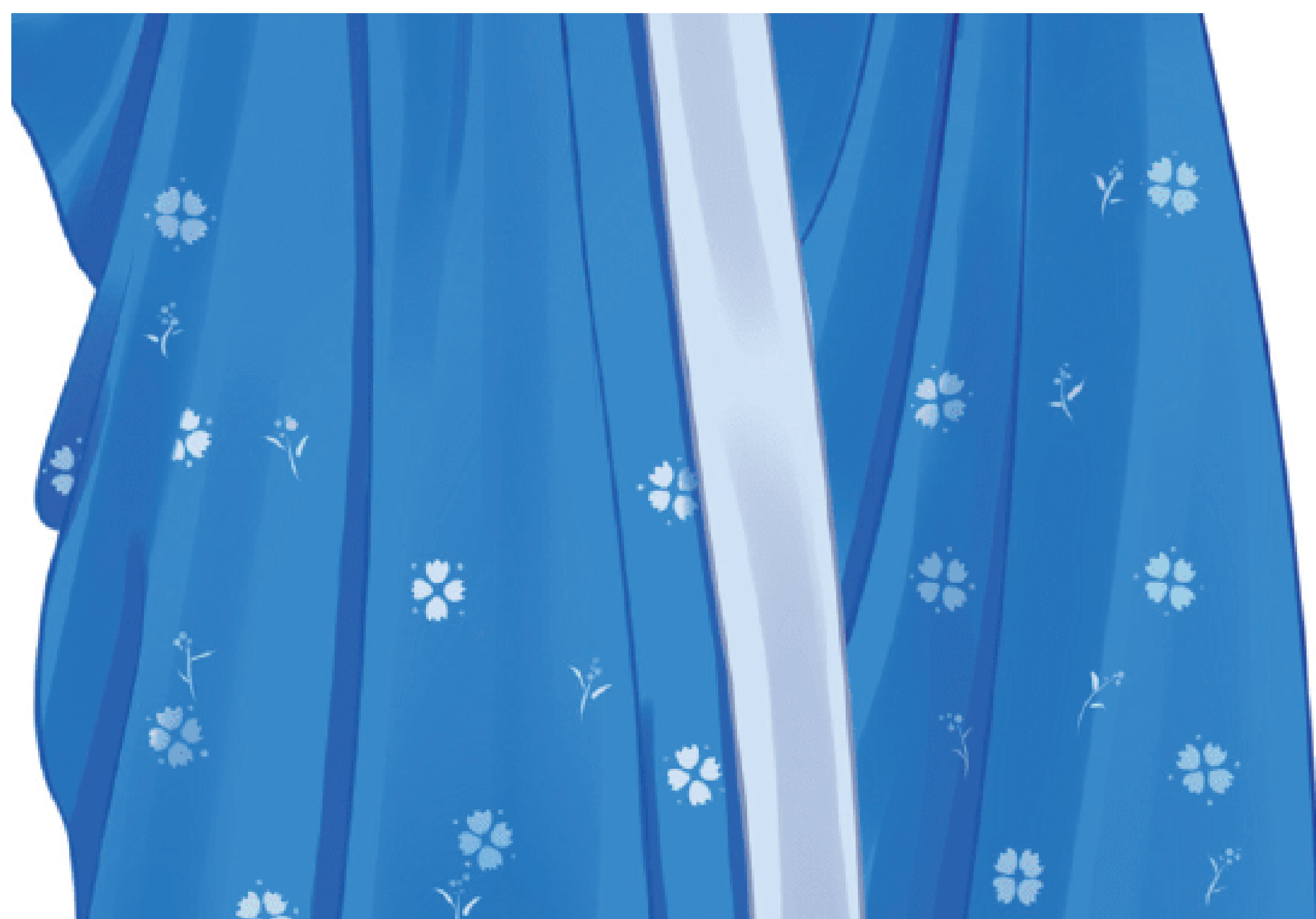
1 将人物的线稿保护起来，即选择线稿图层，选中“保护不透明度”复选框，按照人物画面的不同部位的颜色，开始给线稿上色。





2 给人物的裙子添加花纹，使得人物的裙子更加精致。





3 选择另一种花纹，继续给裙摆处添加花纹。注意花纹的添加和排列一定要有美感。





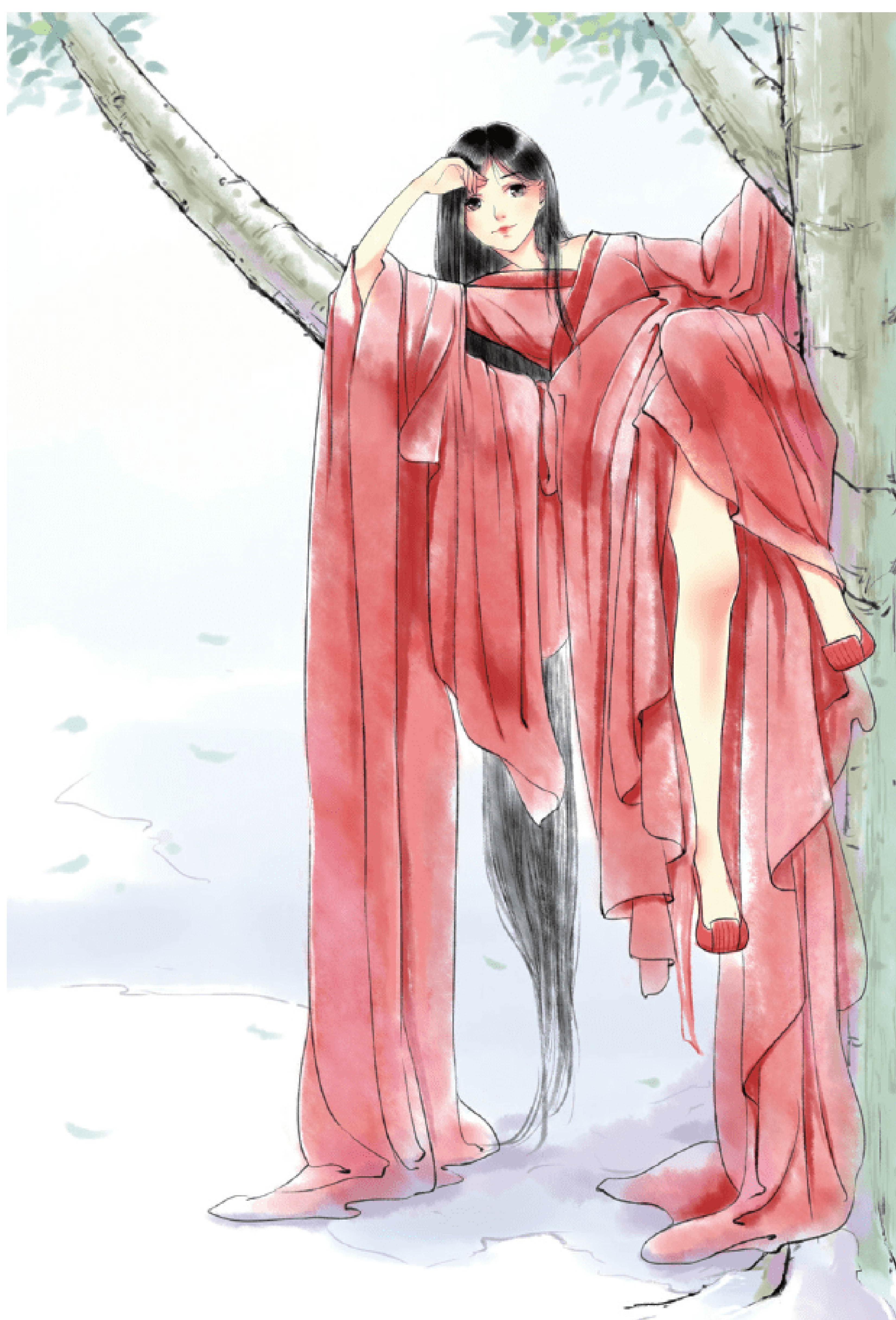
4 给人物的上衣添加一种花纹图案，以“醉青花”为主题的人物绘制最终效果就完成了，白色上衣，青蓝色的裙子，以青花瓷的色彩来创作这一主题。



第9章

人景合一，怡情逸景(全彩图解)

前面讲解了单幅美少女的绘制，但是一幅完整的人物图，不仅要有人物，还要有背景的烘托。本章将讲解完整的人景合一的画面绘制。





9.1 暖春——坐在树上的女子的绘制

绘制“暖春”这个主题，主要表现的就是画面如春天般温暖的感觉，人物构图设计是一个红衣的女子坐在树上，画面的色调是暖色系。

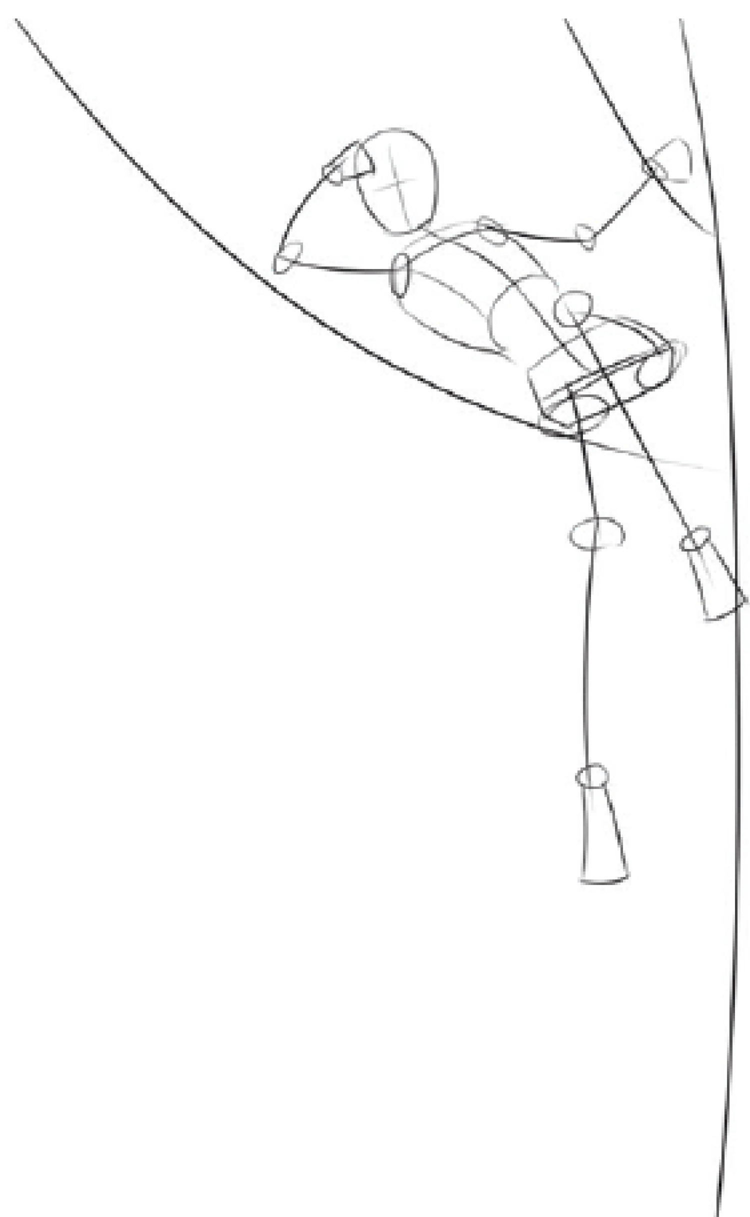
9.1.1 绘制草图





1 用线条简单地进行画面构图，勾勒出人物的大致动态和树的位置。

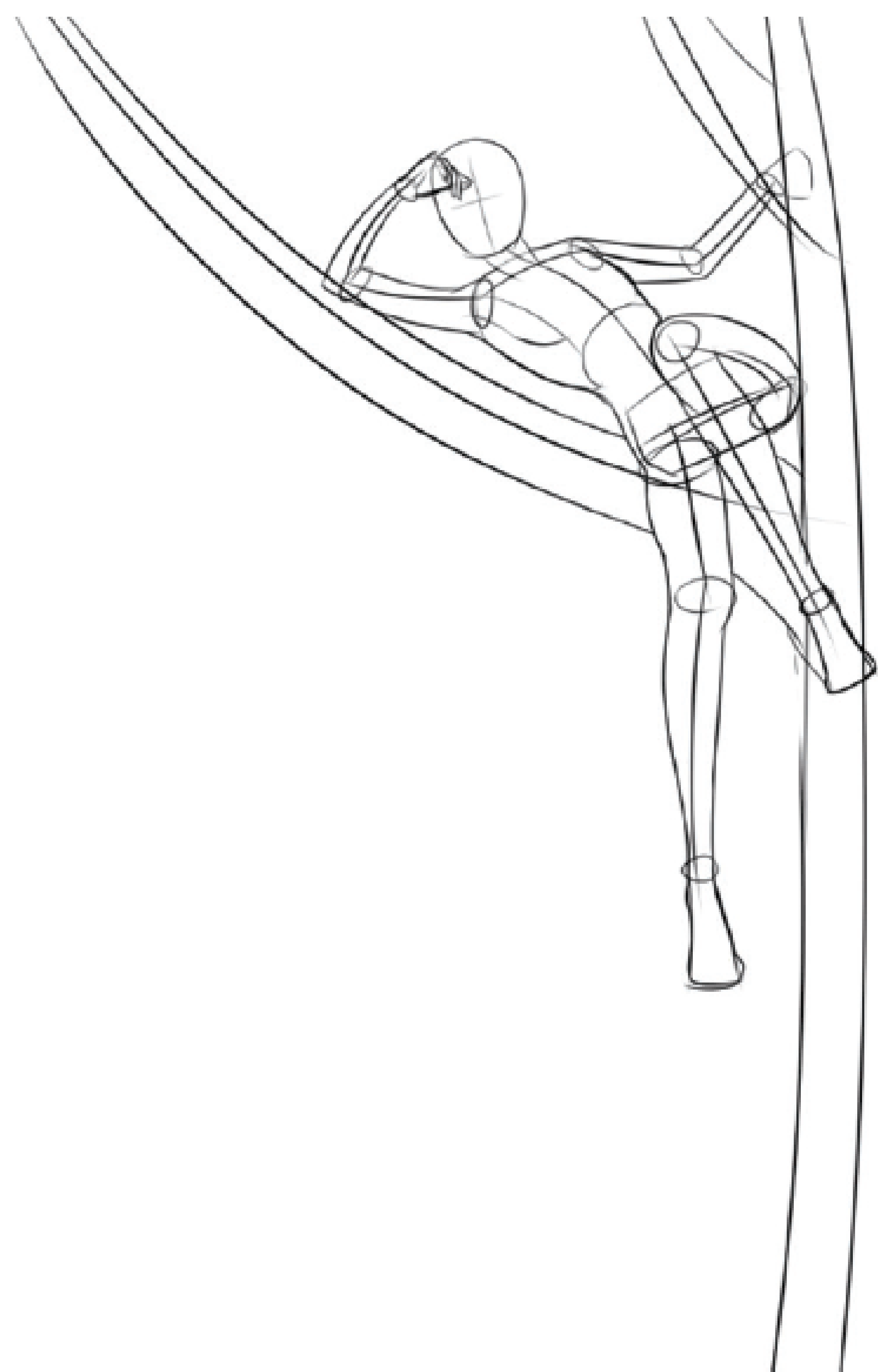
2 根据人物的动态线，绘制出人物的胸腔和髋骨的大致位置。





3 用圆圈标记出人物关节的位置，以便后续对人物身体结构的绘制。

4 在前面的基础上绘制出人物的身体结构，这里特别注意坐着人物的透视关系。





5 绘制出树的枝干的大致粗细程度。

6 根据十字基准线，绘制出人物五官的位置。





7 根据人物的身体结构，绘制出人物的服饰。

8 给人物添加头发，人物的草图绘制完成。

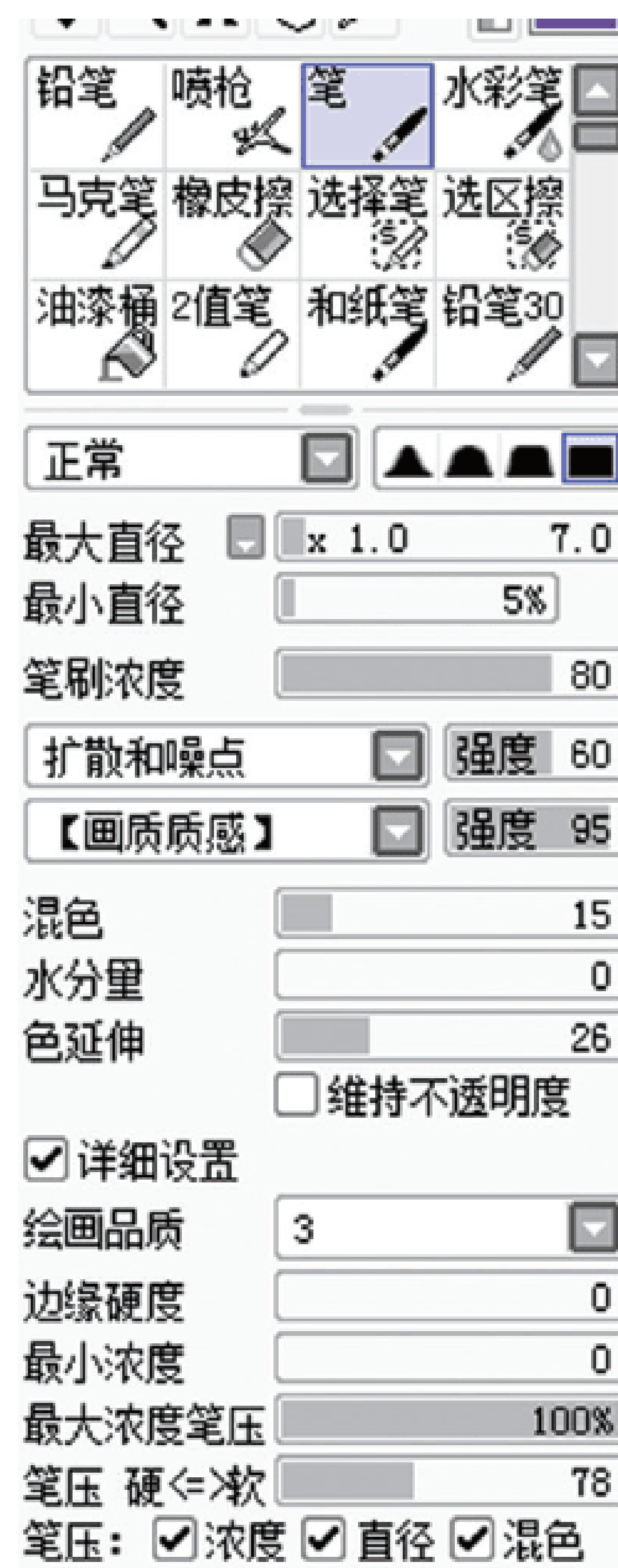
9.1.2　描绘线稿

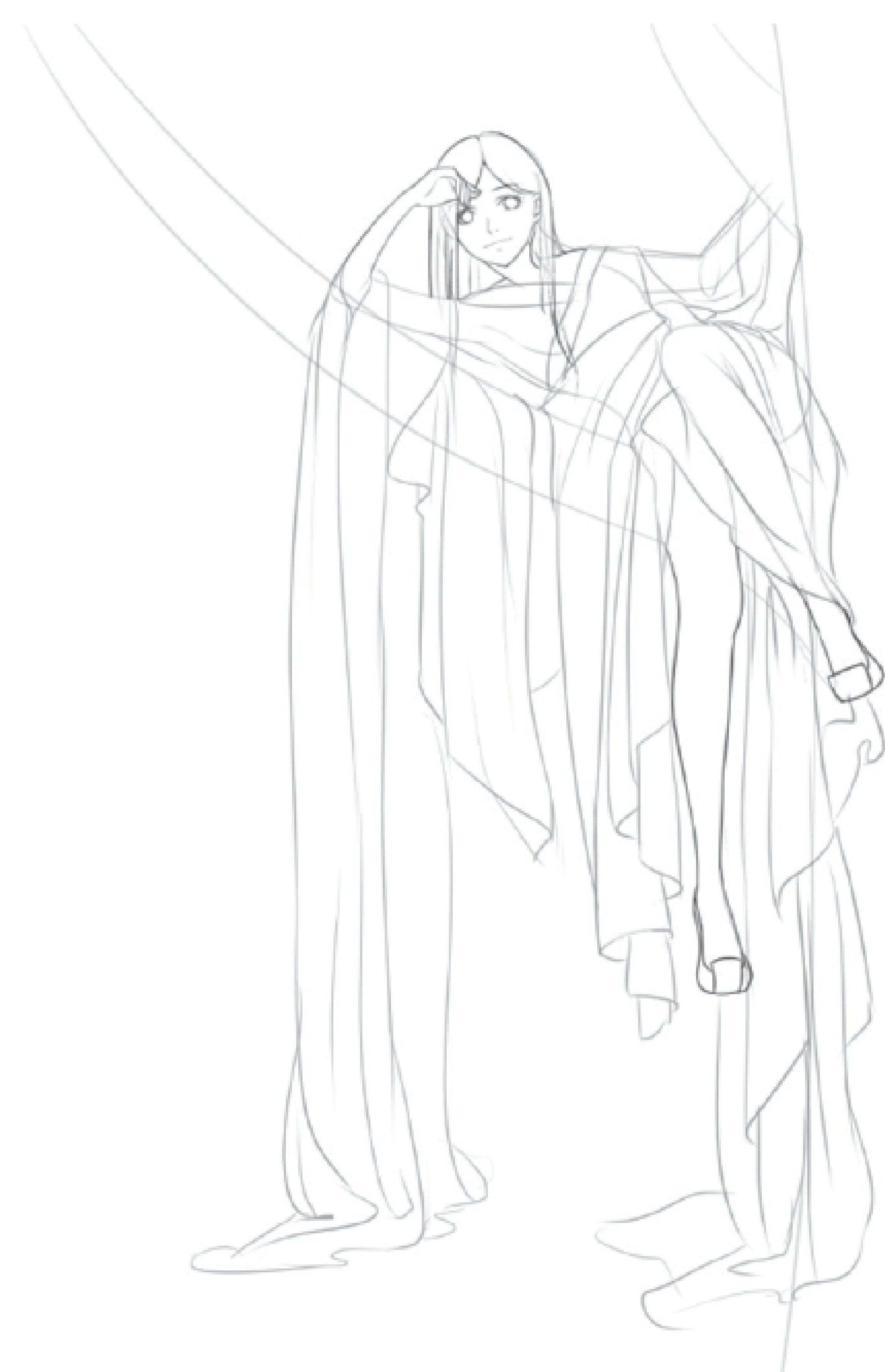


1 新建图层，开始描绘人物的线稿。从人物的头部开始描绘，首先描绘出人物的五官和身体部分。



2 使用“笔”工具按照右图所示进行设置，开始描绘人物的头发、衣服等，笔刷设置要将笔的材质设置成“扩散和噪点”和“画质质感”，强度分别为60和95。





3 使用新设置的笔刷，开始详细地描绘出人物的头发。



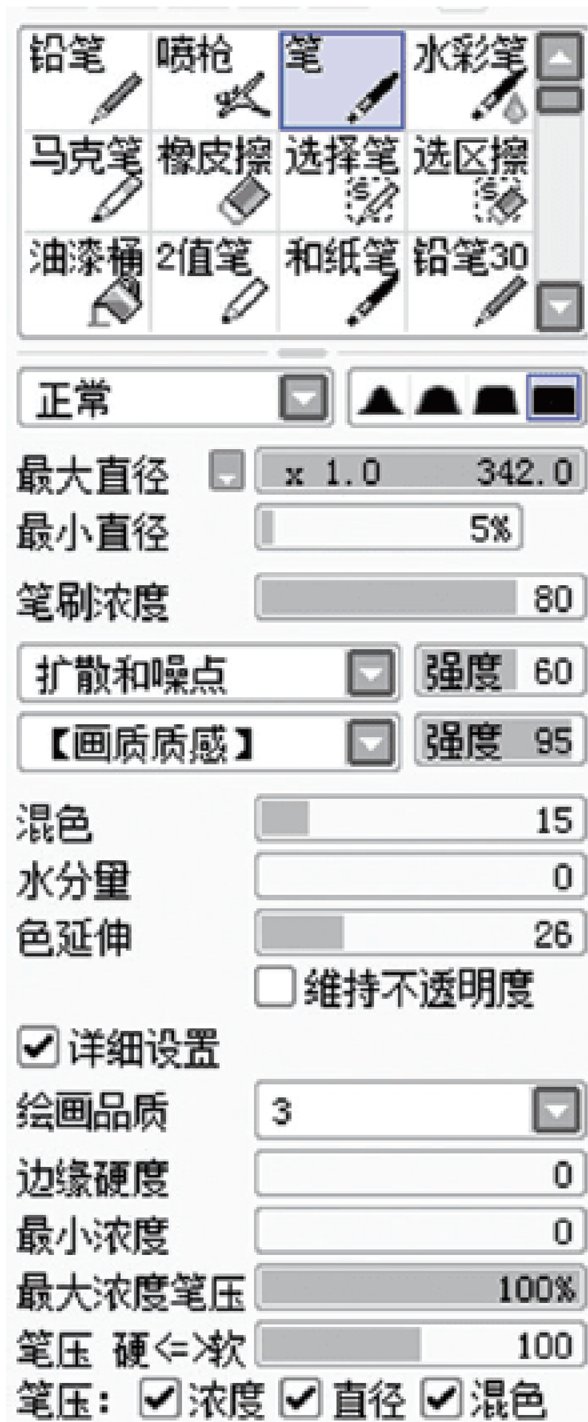




4 绘制出人物的服饰部分，这样人物的线稿就绘制完成了。

5 模仿国画中绘制树枝的样式，给画面中的树干绘制出来，人物画面的线稿绘制完成。

9.1.3　平铺底色





1 重新设置笔刷，将笔刷的最大直径调到最大，开始给人物上色。

2 选择一种肉色作为皮肤的颜色，给人物裸露在外的皮肤上色。



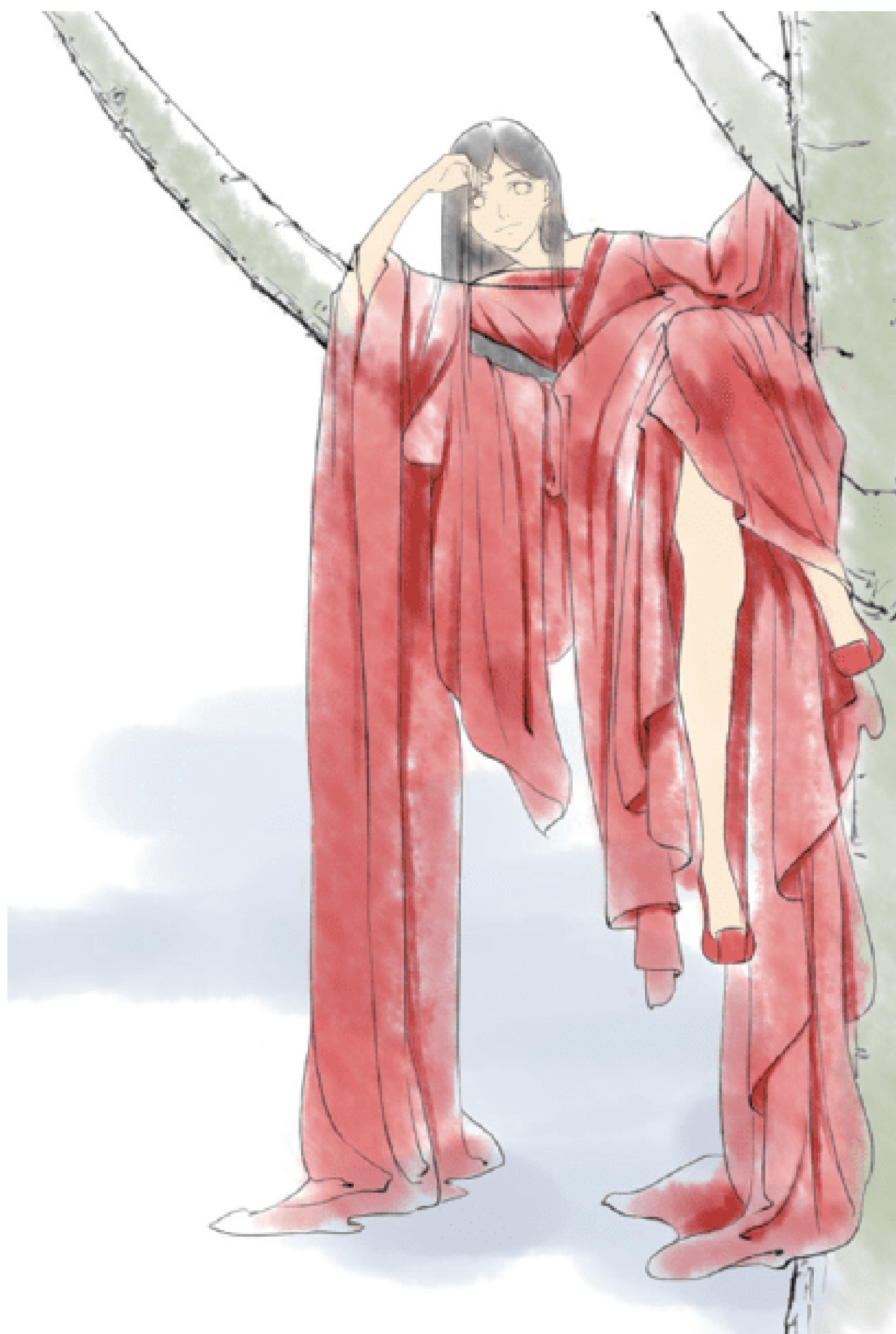




3 选择一种红色，给人物的衣裙添加颜色。

4 给背景的树和地面铺上一层浅浅的底色。





5 绘制人物的鞋子，给人物的鞋子添加红色。

6 使用深一些的红色，给人物的衣服画出阴影。

9.1.4　深入刻画



1 开始细化人物的五官。首先给人物的眼睛上一层底色。





2 加深人物瞳孔的颜色，并添加眼白的颜色，使得人物的眼睛更加层次分明。





3 给人物的眼睛添加高光和底色，使得人物的眼睛更加有神，并给人物的皮肤添加阴影，给脸颊和嘴唇添加颜色。





4 将颜色晕染开，使得皮肤的颜色过渡得更加自然。



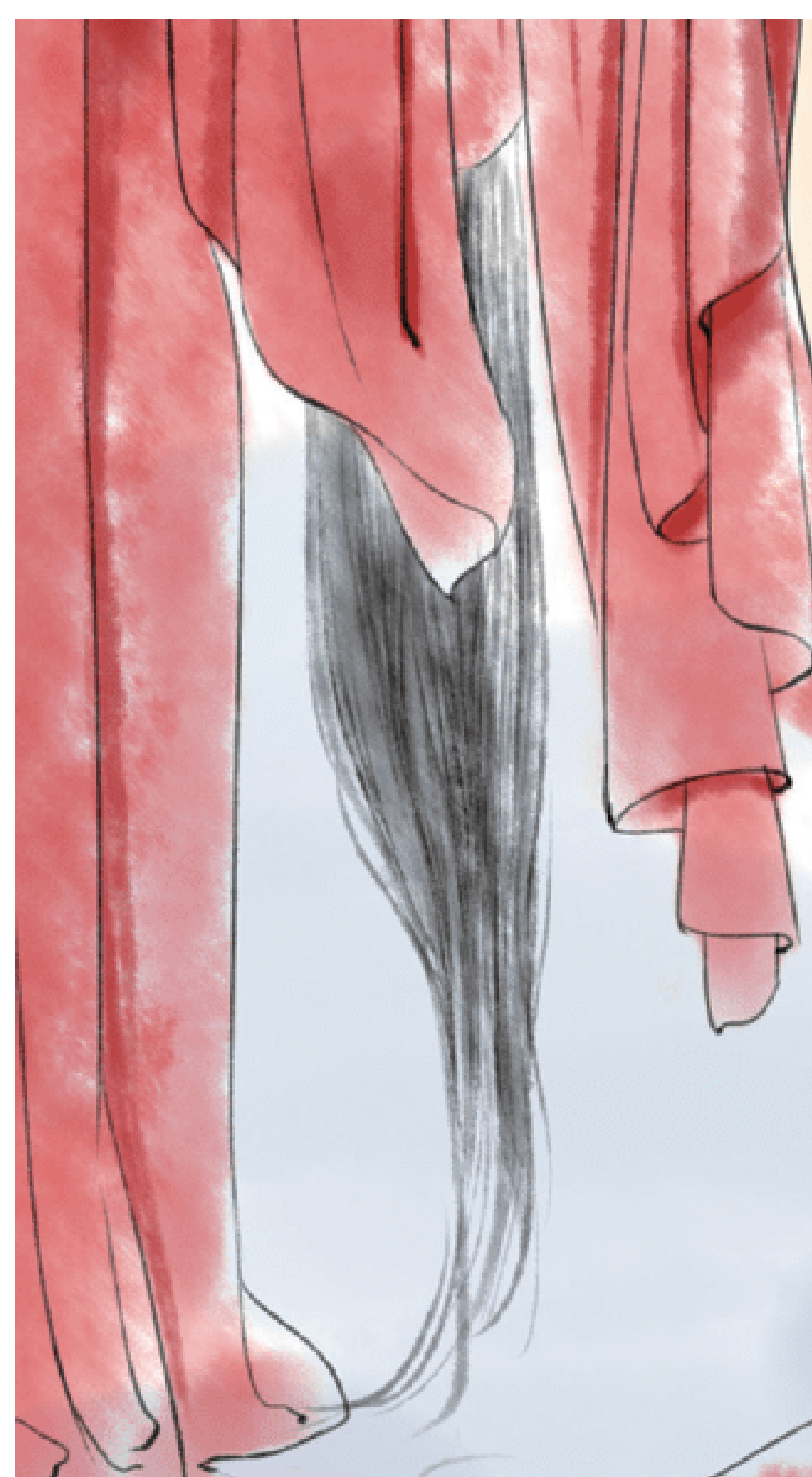




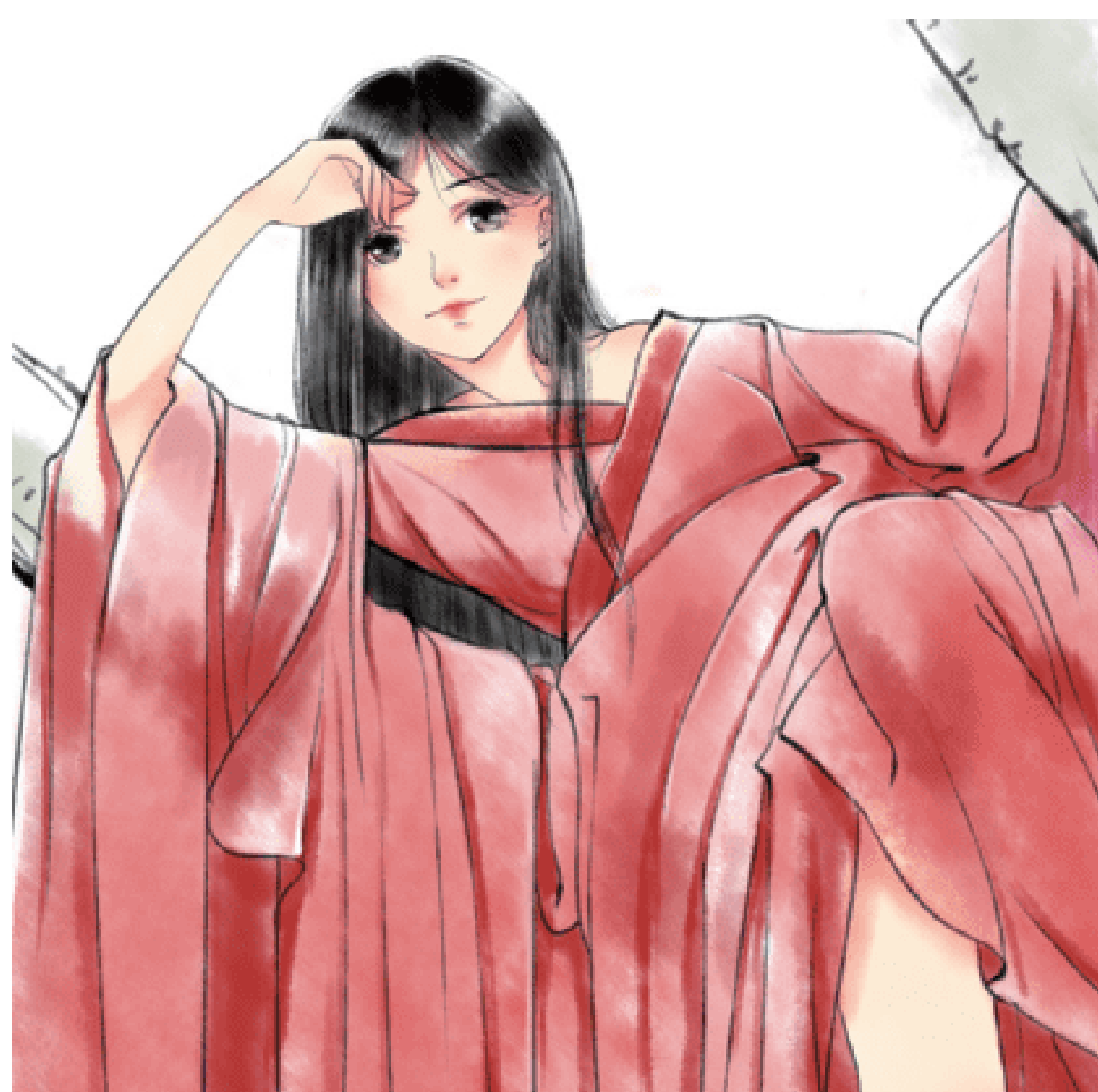
5 绘制人物腿部的皮肤颜色，使得画面更加完整。

6 开始刻画人物的头发，给人物的头发添加阴影，并绘制出人物垂落下来的头发。





7 给人物的头发添加发丝，使人物的头发更加层次分明。



8 开始细化人物的衣服，使得人物的衣服更加有层次。



9 继续细化人物的服饰，调整整体的感觉，使得画面更加完整。







10 选择一些明度比较高的红色，给人物的衣服添加环境色和反光色。





11 将绘制环境色的图层的图层模式设置为“滤色”，降低不透明度。



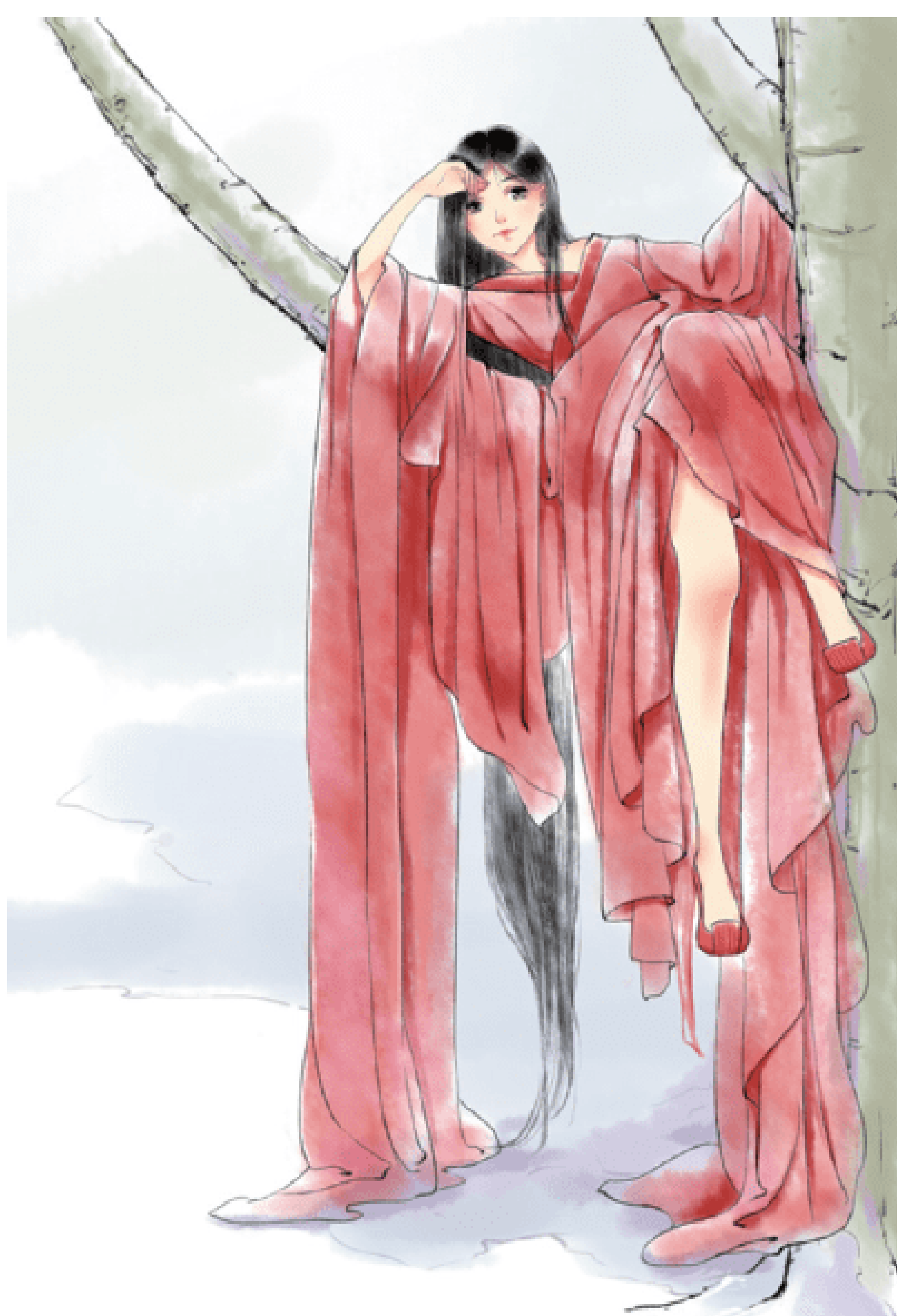






12 调整图层模式后，使得衣裙上的环境色与衣服的颜色融合得更加贴切自然。

13 细化画面的背景，将地面的层次绘制出来。





14 开始刻画背景中的树。首先区分出树的受光面和暗面。

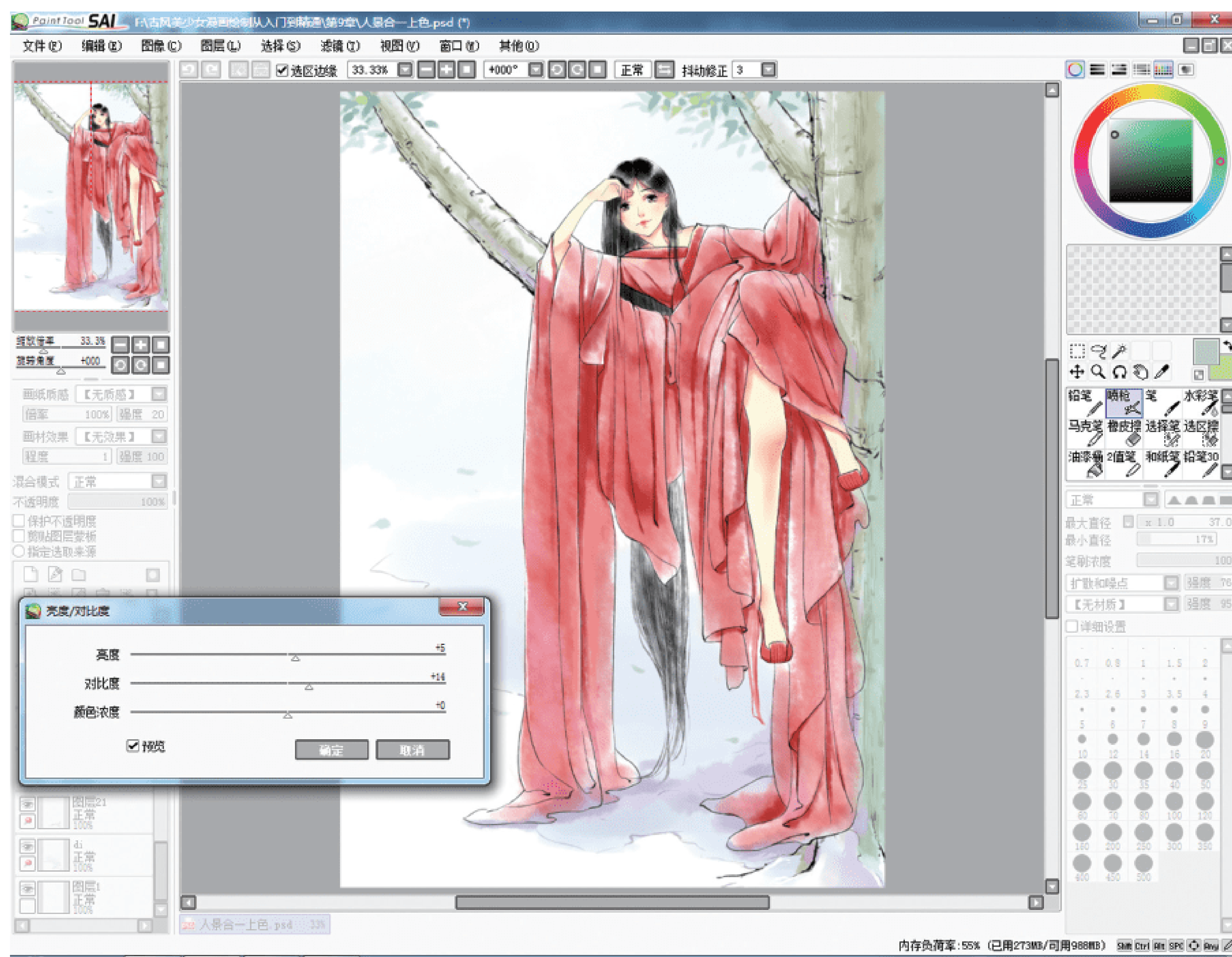
15 细化树干，使得树干的层次更加分明，也更加立体化。



16 给树干添加一些树叶。



9.1.5　完善画面



1 选择“滤镜”菜单中的“亮度/对比度”命令，全选图层将画面的颜色进行整体调节，增强画面色彩的对比度。

2 到这里，人物的最终效果就完成了，一个红衣女子坐在树干上，非常美艳动人。本案例的上色方式是采用水彩画的方式。水彩画会给人一种清新自然的感觉。

9.2 重阳——茱萸树下的女子的绘制

绘制“重阳”这个主题，主要是以茱萸为背景做装饰，以茱萸的红色为主色调绘制画面，画面的人物设计的是一个坐着的女子，服饰设计是清朝时的汉服样式。

9.2.1 绘制草图

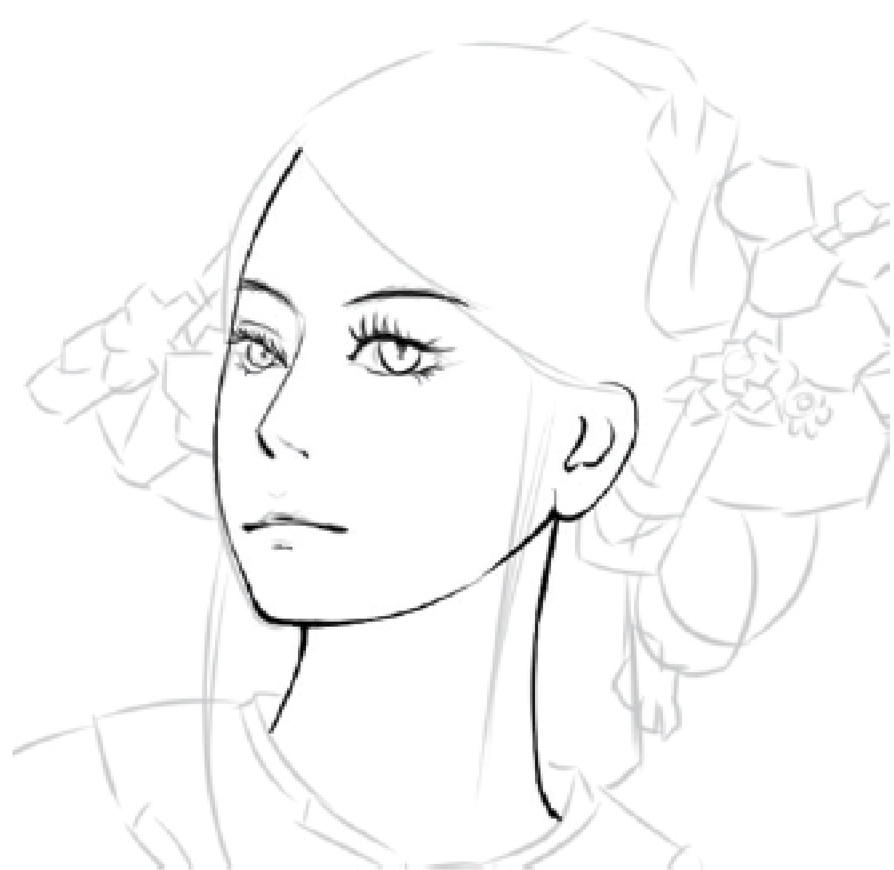




1 用线条简单地勾勒出画面中人物的大致姿势和树枝的位置。

2 详细地绘制出人物的发饰、服饰，人物的草图便绘制完成。

9.2.2 描绘线稿



1 降低草图的透明度，开始描绘出人物的线稿，详细地绘制出人物的五官和脸型。

2 详细地绘制出人物的头发。







3 根据草图人物衣服的轮廓线，描绘出人物上衣的线稿。





4 描绘出人物的衣裙。注意人物衣服之间的线条穿插。





5 绘制出人物头发上的发饰。





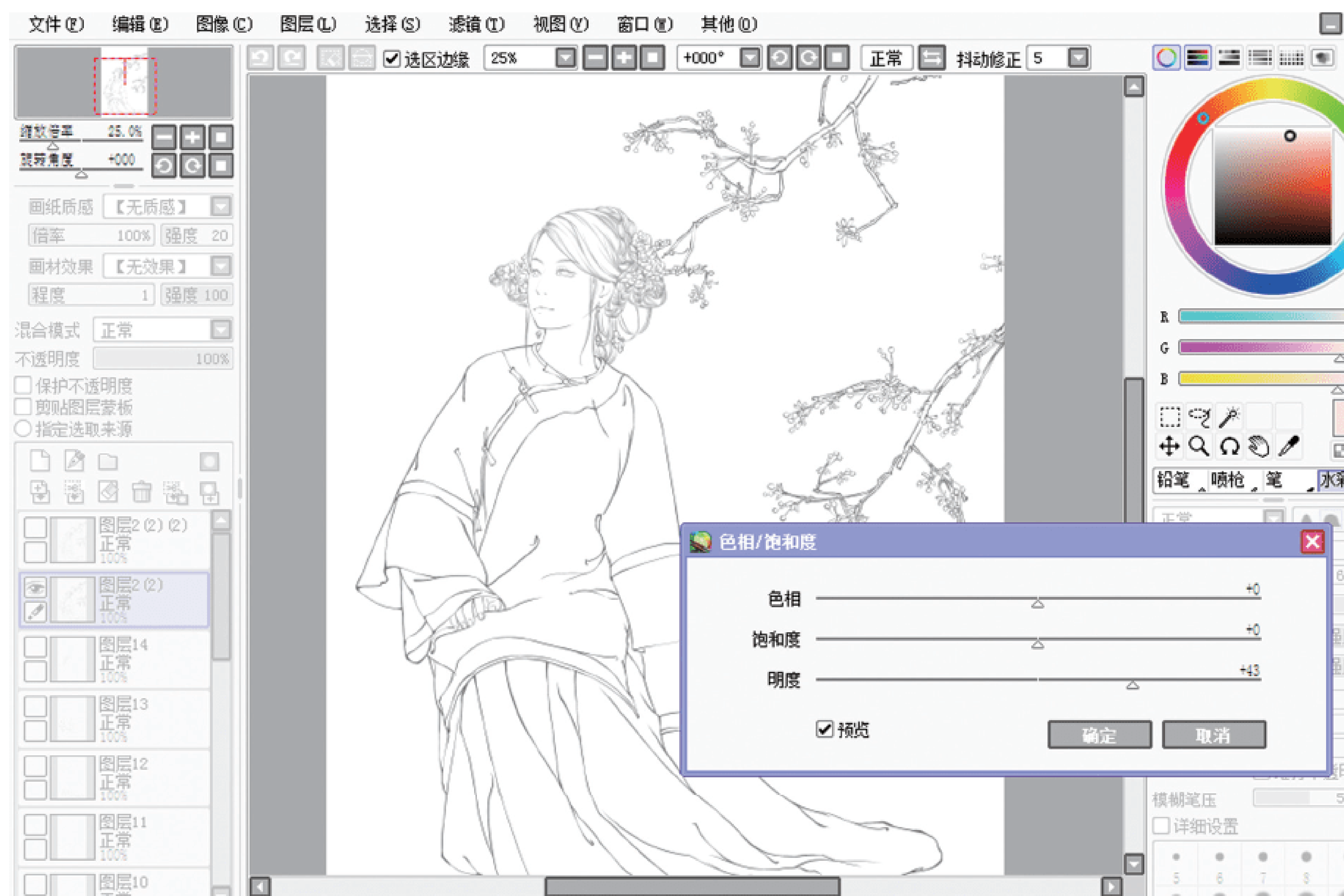
6 绘制出画面中作为背景的茱萸。注意树枝之间的穿插关系。





7 隐藏草图，保留线稿，画面的线稿绘制完成，为接下来的上色打下基础。

9.2.3　平铺底色



1 选择线稿图层，在“滤镜”菜单中选择“色相/饱和度”命令，增加线稿的明度。





2 选择一幅水彩背景素材，根据画面的整体色调做调整。

3 加深地面阴影的颜色，人物的背景绘制完成。



4 开始给人物上色。首先选择一种肉色，给人物裸露在外的皮肤上色。



5 给人物的头发添加一种深灰色。







6 给人物的上衣添加不同的颜色。



7 给人物的裙子上色，人物的整体色调就大致铺完了。





8 给人物的头发上的发饰上色。





9 给作为背景的茱萸树铺上相应的颜色。





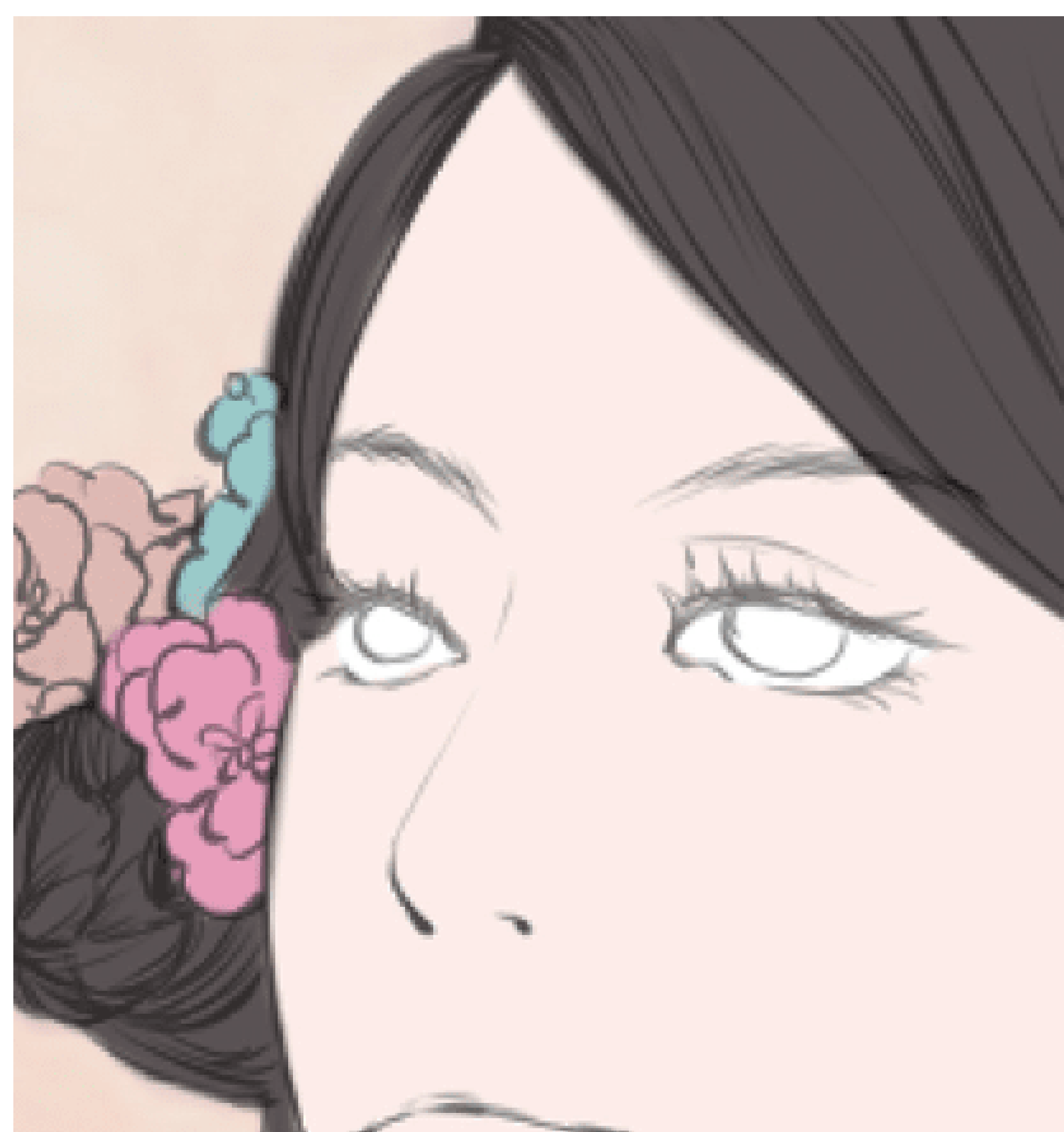




10 这样，人物的整体铺色就绘制完成了，一个以玫瑰红为主色调的画面就大致绘制完成，接下来就要深入刻画画面了。

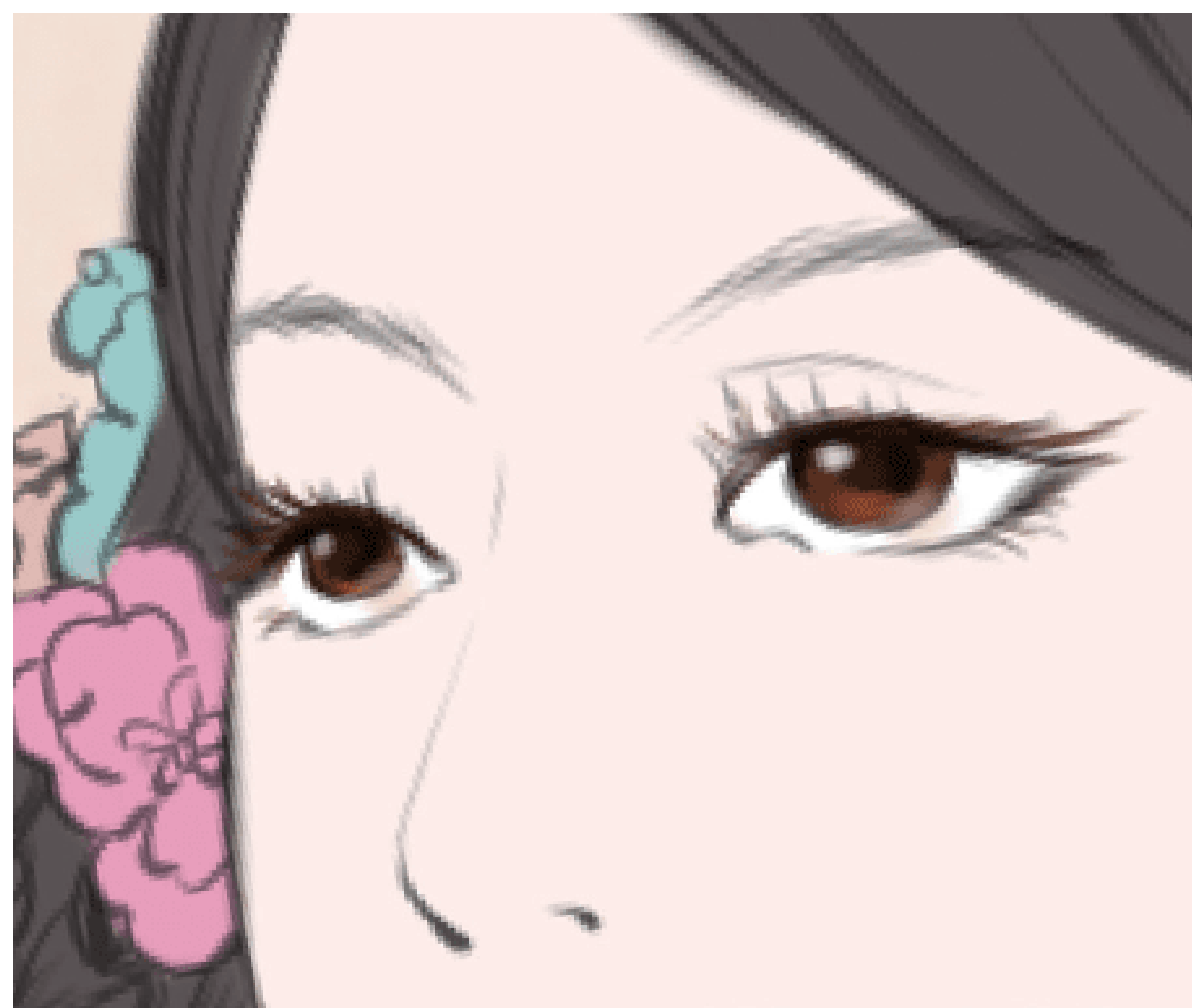


9.2.4 深入刻画





1 开始细化人物的五官。首先给人物的眼睛上一层白色，作为眼白的颜色，接着加深人物睫毛的颜色和瞳孔的颜色。

2 加深人物瞳孔的颜色，细化人物的眼球，并添加眼球高光，使得人物的眼睛更加层次分明。



3 选择比皮肤颜色更深一些的色彩，按照光源方向，给人物裸露在外的皮肤添加阴影。



4 给人物的眼窝、脸颊、鼻底以及嘴唇等涂上相应的颜色。









5 使用“水彩笔”工具将脸部的颜色晕染开，使得颜色过渡得更加自然。





6 进一步地细化，给人物眼睛的眼尾添加一层淡蓝色做底色，加深腮红的颜色，细化人物的唇部，人物的脸部刻画完成。





7 按照光源给人物的头发添加阴影颜色。





8 使用“水彩笔”工具给头发的阴影做过渡。







9 继续细化人物的头发，加深头发暗部的颜色，使人物的头发更加有重量感，接着再给人物的头发添加环境色。





10 给人物的头发添加高光，使人物的头发更加有立体感，层次更加分明。





11 按所在色块的颜色开始给人物的衣服添加阴影。首先给人物衣领、衣袖最为红色的部分添加阴影，并使用“水彩笔”工具做过渡，使得阴影的颜色跟衣服的颜色融合得更加自然。





12 给人物上衣的其他部分添加阴影颜色，并进行晕染，使得阴影的颜色与衣服的颜色过渡得更加自然。





13 调整一下衣服阴影的色调，使其颜色偏向暖色调一些。





14 重复上面的操作，继续给人物的红色裙子添加阴影，并给裙子阴影的颜色做过渡。



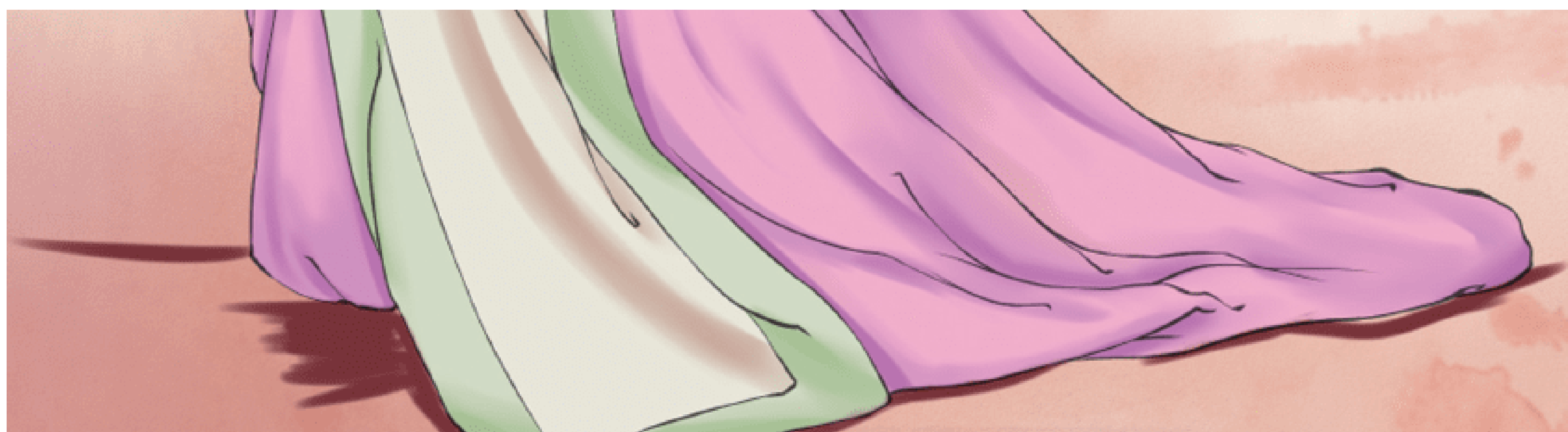


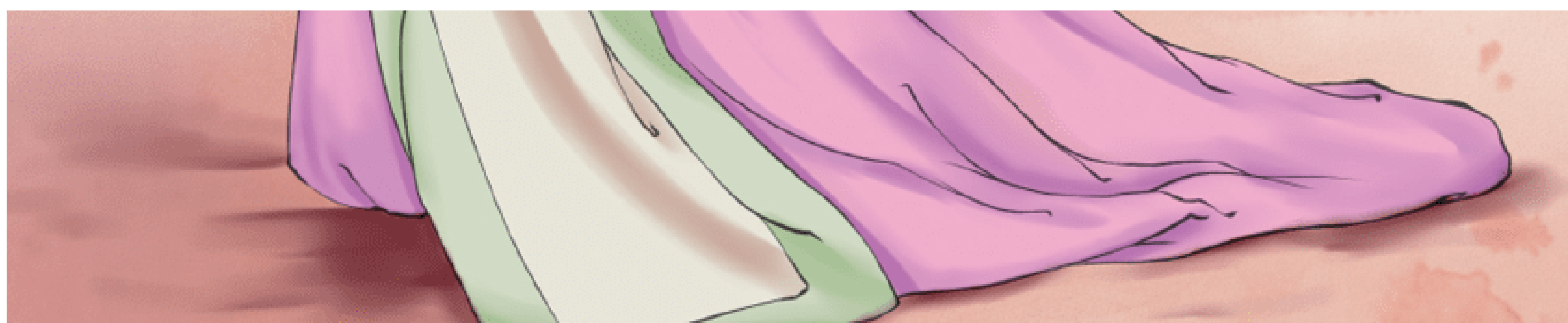
15 细化裙子的细节，加深阴影的颜色，使得裙子更有立体感。





16 继续刻画人物裙子最后的部分，人物的服饰部分就刻画完了。



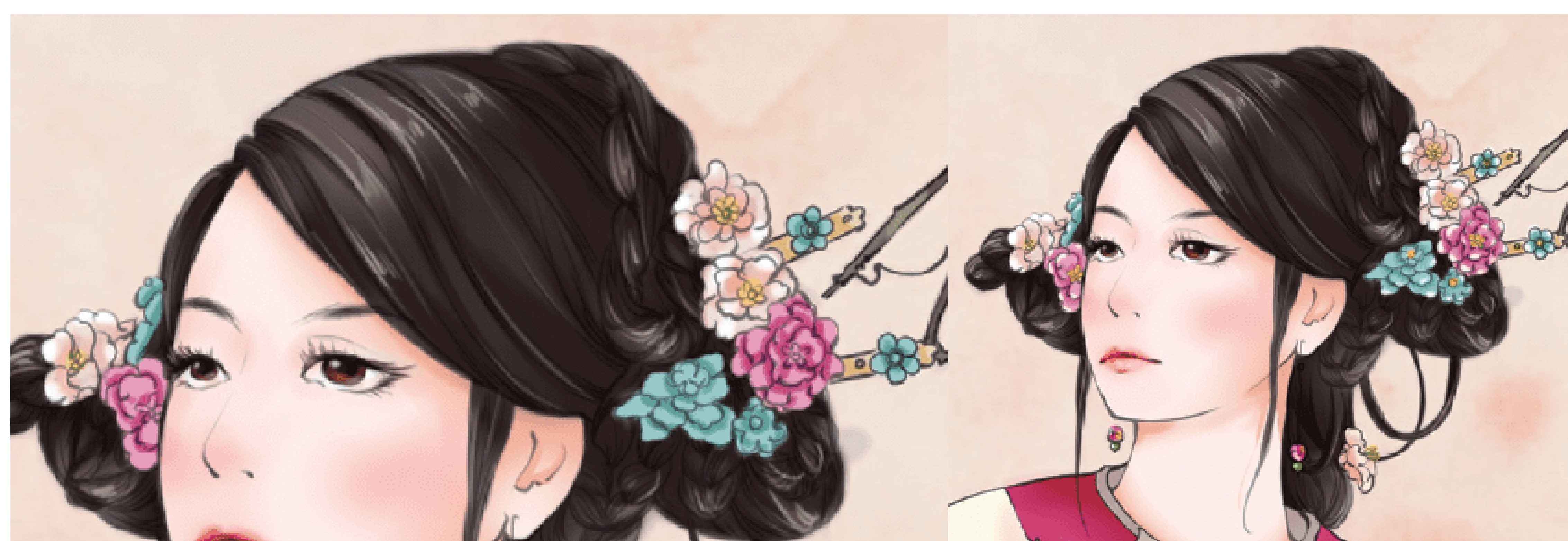


17 绘制出人物与地面交接处的阴影，使得人物与背景之间的空间关系更加明确。





18 刻画背景的茱萸树，按照树枝、树叶和果实的结构，分别给树枝、树叶和果实添加阴影和亮面高光，使得树枝看起来更加立体。



19 刻画人物头上的发饰，注意各个发饰的材质表现。



20 给人物的头发添加脸部的反光色，使得画面更加精致。



9.2.5　完善画面

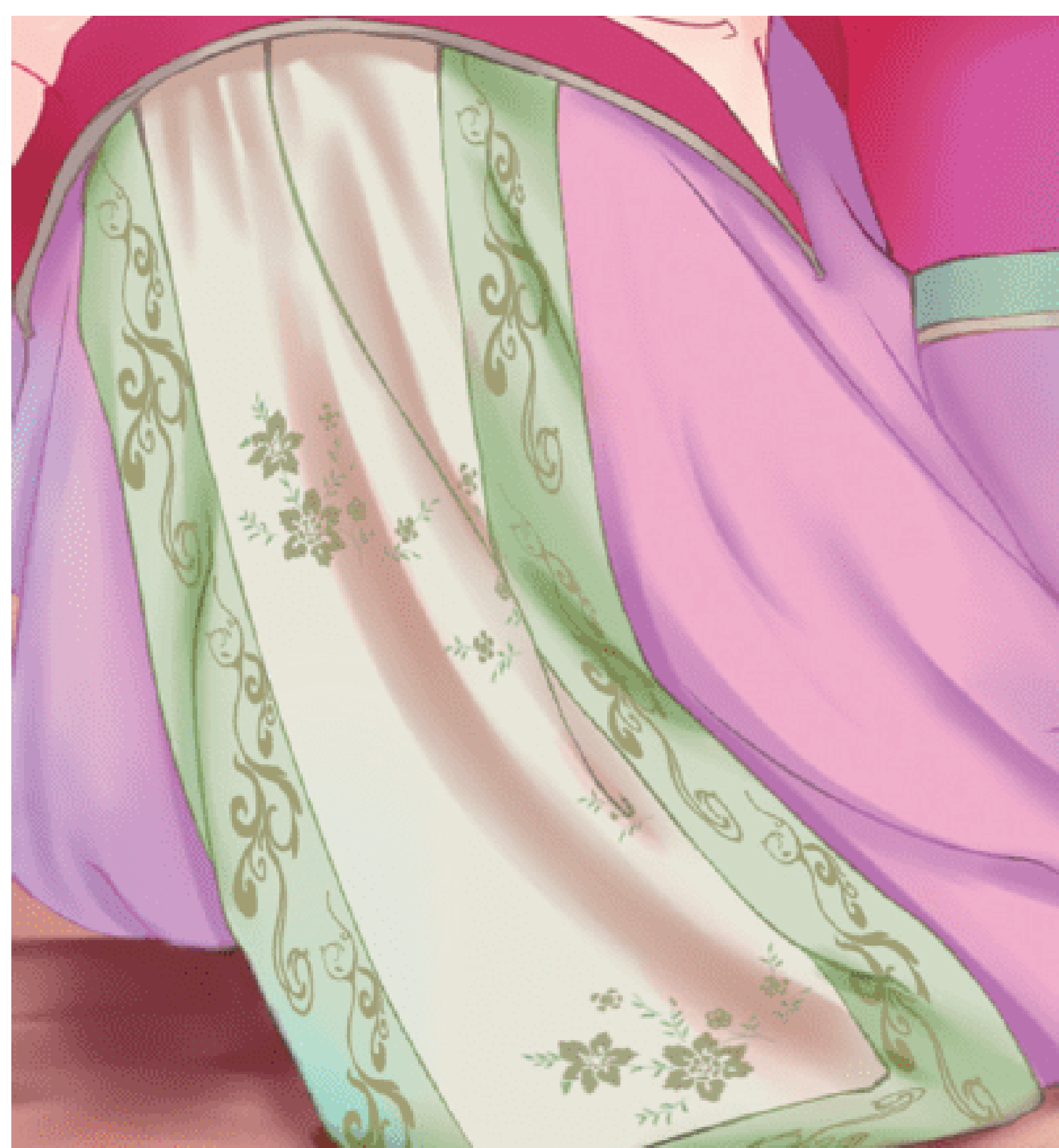




1 因为画面的主体色调是暖色，所以在这里选择一种淡绿色作为环境色，给画面人物添加反光环境色。

2 按照皮肤、服饰等不同的颜色给人物的线稿上色。注意线稿颜色也要随明暗关系的变化而变化。





3 觉得画面单调，可以给人物的衣服添加一些小碎花做装饰，使得人物的服饰更加精美。

4 给人物的裙子部分添加花纹。注意添加的花纹会随着衣服的结构变化而变化。



5 到这里人物的最终效果就完成了，一个以“重阳”为主题的画面展现在眼前，茱萸树下安静地坐着一个女子，翘首张望，似乎在等待着什么。